

# ACÇÃO GAMES

## 12 PREVIEWS

- ARCADE Revolution X
- SNES World Heroes
- MEGA Fatal Fury 2

## 4 PÁGINAS DE DICAS

- Canguru em Streets of Rage 3
- Golpes secretos de Art of Fighting

## 12 JOGOS DEBULHADOS

Golpes e Combos de  
**Super Street Fighter 2**

**TURBO**

- MEGA Frajola
- PC The Hand of Fate
- SNES Spectre
- MASTER Aladdin

muitos códigos e passwords

lutas monstruosas  
um visual chocante

# ULTRAMAN



SNES  
TURBINADO  
COM O CHIP F

# WILDTRAX





**THE NEW  
GOLD STANDARD  
IN  
BASKETBALL**



**YOO JINDO BRASIL**

TELS: (011) 292-2181 / 291-5115 / 264-7910  
FAX: (011) 232-7506

**EWING  
ATHLETIC  
FOOTWEAR**



# STAR

## x salada 6a8

**M**ais uma Game Charada pra você faturar. O ranking dos melhores jogos da redação e novas brincadeiras

## shots 4

**P**rojeto Reallity ganha dois sócios e parece que está finalmente virando realidade. Conheça o portátil da Cougar

## preview 10 a 13

- ★ Super Battletank (Game Gear) **10**
- ★ World Heroes (SNES) **10**
- ★ Solitaire Funpak (Game Boy) **10**
- ★ Kasumi Ninja (Jaguar) **11**
- ★ Starquest (Mega) **11**
- ★ Shien's Revenge (SNES) **11**
- ★ Spike McFang (SNES) **11**
- ★ Revolution X (Arcade) **12**
- ★ Demolition Man (Mega) **12**
- ★ Star Wars Rebel Assault (Sega CD) **13**
- ★ Fatal Fury 2 (Mega) **13**
- ★ J. League Soccer Prime (SNES) **13**

## dicas 14 a 17

- ★ Aero The Acrobat (SNES) **14**
- ★ Art of Fighting (SNES) **17**
- ★ Belle's Quest (Mega) **15**
- ★ Chester Cheetah (Mega) **15**
- ★ De Volta para o Futuro 2 (SNES) **14**
- ★ Dragon's Revenge (Mega) **15**
- ★ Fifa Soccer (SNES) **16**
- ★ Jurassic Park (Game Boy) **16**
- ★ Mega Man X (SNES) **16**
- ★ Mortal Kombat (Game Boy) **15**
- ★ Mortal Kombat (Mega) **14**
- ★ Prince of Persia (SNES) **15**
- ★ Soldiers of Fortune (SNES) **16**
- ★ Sonic 3 (Mega) **17**
- ★ Star Wars Rebel Assault (PC) **15**
- ★ Streets of Rage 3 (Mega) **14**
- ★ Stympy's Inventoin (Mega) **14**
- ★ Super Alfred Chiken (SNES) **15**
- ★ Super Empire Strikes Back (SNES) **17**
- ★ Super Monaco GP (Mega) **16**
- ★ Super Putty (SNES) **14**
- ★ The Ninja Warriors (SNES) **17**
- ★ Zombies Ate My Neighbours (SNES) **14**

<b>FRACO</b>	●
<b>REGULAR</b>	●●
<b>BOM</b>	●●●
<b>ÓTIMO</b>	●●●●
<b>CHOCANTE</b>	●●●●●

Nós queremos saber o que você está pensando. Mas como não dá pra fazer isso por telepatia, bolamos uma pesquisa em que você, leitor, vai dizer o que acha do novo visual da revista, das novas seções, das capas... Queremos conhecê-lo um pouco mais, saber sobre seus hábitos, o videogame que possui, as coisas que curte, etc. Tudo isso é para que a gente possa fazer uma revista cada vez mais chocante. Mesmo depois de respondê-la, você pode mandar suas sugestões, broncas e elogios (se a gente merecer...) sempre que quiser. Falou?

# 18 Ultraman

O antigo herói volta com tudo no 3DO. Curta o visual mais incrível dos últimos tempos num videogame

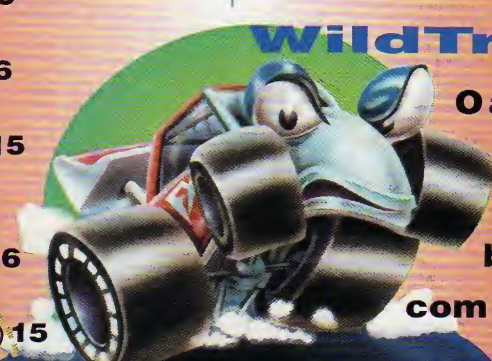


## ARCADE Super 20 SF 2 Turbo

Golpes, pancadaria comendável e aqueles famosos personagens. Três páginas animadas!

## WildTrax 26

O aguardado game com o super chip FX. Manobras chocantes com carrinhos muito loucos

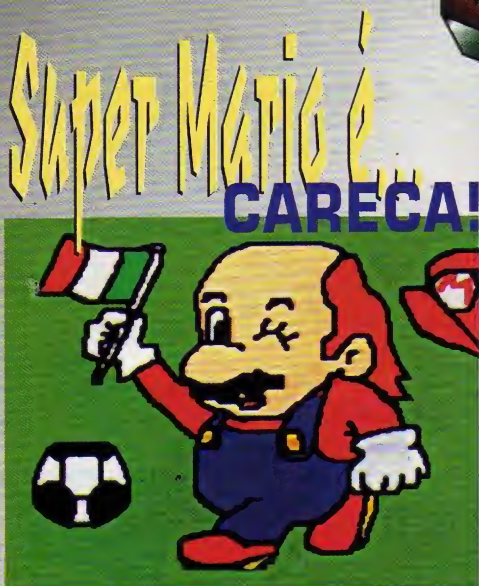


## Jogos debulhados 18 a 3

- ★ Ultraman (3DO) **18**
- ★ Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade) **20**
- ★ The Hand of Fate (PC) **24**
- ★ WildTrax (SNES) **26**
- ★ Spectre (SNES) **29**
- ★ The Pirates of Dark Water (SNES) **30**
- ★ My Paint (Sega CD) **31**
- ★ Sylvester e Tweety (Mega) **32**
- ★ Lotus 2 (Mega) **33**
- ★ Pete Sampras Tennis (Mega) **34**
- ★ World Championship Soccer 2 (Mega) **35**
- ★ Aladdin (Master) **36**



# SHOTS



Super Mario: melhor com o boné...

Não temos nada contra os carecas. Mas tivemos uma baita surpresa ao abrir um livreto distribuído pela Nintendo no Japão e darmos de cara com Super Mario sem o famoso bonezinho. E não é que o personagem tem o maior aeroporto de mosquito?

## VEM AÍ SONIC 4.....

Emprego duro, este do Sonic. A Sega está dando um novo trabalho para o personagem: enfrentar Robotnik e sua gangue em Sonic 4, aventura que deve sair para Mega a partir de setembro. A Sega jura que a nova versão do jogo será muito especial e diferente de tudo o que já saiu até agora. Tomara, porque o pobrezinho deve estar enjoado de fazer loopings, pular em molas, pegar argolas e esmeraldas.

## ...E MEGA MAN 7!!!!

Este é outro que não tem sossego. A Capcom deve lançar até o final deste ano uma nova aventura do herói-robô para Super NES. Não foram fornecidos detalhes sobre o game, mas já dá para imaginar Mega Man às voltas com uma nova renca de criaturas mecânicas lideradas pelo Dr. Willy.

4 AÇÃO GAMES

## COUGAR LANÇA VIDEOGAME Portátil

Conhecida por seus produtos na área de áudio e vídeo, a Cougar acaba de entrar para o cobiçado mercado dos videogames. Em maio, lançou o CougarBoy, console portátil com tela de cristal líquido preto-e-branco e som estéreo. Junto com o videogame estão sendo lançados 18 cartuchos com jogos educativos, de estratégia e ação. Até o final do ano, serão ao todo 25 games disponíveis. Concorrente direto do Game Boy, da Nintendo, o console da Cougar leva vantagem no preço: 75 URV contra 120 URV do Game Boy. Seus cartuchinhos também são mais baratos: 17 URV contra 40 URV. Os jogos do CougarBoy, nesta fase de lançamento, porém, são menos sofisticados e em menor variedade que os do portátil da Nintendo.



O forte do CougarBoy são os games educativos e de estratégia

## ARCADES E SATURN TERÃO OS MESMOS JOGOS

Os futuros proprietários do Saturn poderão jogar games de arcade em casa. E os arcademaniacos poderão curtir os jogos do Saturn com algumas moedas. Para que isso seja possível, a Sega e Hitachi desenvolveram um mesmo sistema para o Saturn e os futuros arcades da Sega. Batizado de Taitan, o sistema é baseado em um chip Risc SH2 de 32 bits.

Além de tornar o software dos dois equipamentos totalmente compatível, o Taitan tem outra vantagem: a capacidade de atrair a atenção dos tradicionais fabricantes de arcades - como Acclaim e Capcom - para o Saturn. Trocando em miúdos: o novo videogame de 32 bits da Sega poderá ter, rapidamente, versões de arcades de sucesso como Super Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat 2....etc etc etc.

## PROJETO REALITY GANHA 2 SÓCIOS

O projeto Reality, videogame de 64 bits que a Nintendo pretende lançar no ano que vem, ganhou dois importantes aliados. Um deles é a Rare, autora da série Battletoads, empresa sediada na Inglaterra que há mais de 20 anos produz arcades. O primeiro game de luta para o Reality será Killer Instinct, jogado de luta com visual futurista e 3D. A versão arcade de Killer Instinct será conhecida ainda este ano.

A outra aliança da Nintendo é com a empresa WMS. Através deste acordo será possível trazer para o videogame versões de arcades da Midway. Sem dúvida? Games como Mortal Kombat e NBA Jam são fortíssimos candidatos a versões para o 64 bits da Nintendo. E isso aí: o projeto Reality está, enfim, transformando-se em realidade.



Mortal Kombat™ e a marca registrada e licenciada de Midway Manufacturing Company © 1992. Todos os direitos reservados. Usada sob permissão. Desenvolvido por Platinum Software S.A. Distribuído por Acclaim Entertainment, Inc. © 1994. Acclaim Entertainment, Inc. é uma marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. & Techline Syndrome 7™ Mtk - Todas as gravações de sons (P) 1993 Vermon Vard Recordings. Acclaim® e marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. © 1994. Acclaim Entertainment, Inc. é uma marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc.



**MAIS SANGRENTO.**

Chegou Mortal Kombat para Sega CD. Com imagens digitalizadas ainda me-

**MAIS VIOLENTO.**

lhores, alta qualidade de som, golpes mais rápidos e reais do que nunca e tudo

**MAIS INCRÍVEL.**

que a tecnologia do CD pode oferecer. Tem até um super clip no começo do

**MORTAL KOMBAT**

jogo! Prepare-se. Porque desta vez você vai entrar para uma briga de verdade.

**PARA SEGA CD.**

**Acclaim**  
entertainment, inc.

**SEGA**

**TEC TOY**

RECOMENDADO  
**18**  
ANOS  
PARA MAIORES DE

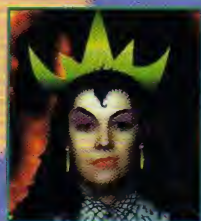
**MIDWAY**



# SALADA

**E** aí, leitor? Você já está participando do X-SALADA? Não marque bobeira: a Game Charada deste número está superbico e com prêmios apetitosos. Divirta-se com os nomes de alguns games no Japão e veja só o que acontece com as vítimas do:

## TRUQUE DAS 1000 FACES



Mande uma foto sua, do seu amigo ou do seu inimigo. E veja o que nós vamos aprontar com ela! Para incentivar nossos queridos leitores a contribuir com esta seção, escolhemos uma foto de nossa Editora-chefe para servir de cobaia. Na próxima edição, queremos ver sua cara aqui!

6 AÇÃO GAMES

**A**í você, fã de Master ou Mega. O World Games é um clube com associados de todo o País que distribui jornalzinho com dicas todo mês. Se você quiser entrar para o nosso clube, escreva:

**WORLD GAMES**  
Rua Cenira Blauth 144  
S. Sebastião do Cai, RS  
CEP 95760-000

*Orgulho-me de saber que existe uma revista que, mesmo sabendo que este é um país de terceiro mundo, leva o leitor a sério. Parabéns!*

**MAURÍCIO DE SOUSA CEZÁRIO**  
Brasília, DF

**S**eu console é Master, Mega, Nintendo ou Game Gear? Então você não pode deixar de conhecer a galera do Fun Games Clube, o único que também dá dicas de Atari. Maiores informações com:

**FUN GAMES CLUBE**  
Rua Paulo Frez, 39 - Nova Friburgo, RJ - CEP 28616-150

### SUPER METROID

Gente, cadê a Power Bomb do jogo? Por que vocês não colocaram este item na matéria da edição 58? Publiquem e respondam minha carta, ou sou capaz de enlouquecer!!!

**GABRIEL M. MURTINHO**  
Fortaleza, CE

Tá legal, tá legal. Não apontamos o local da Power Bomb e vários outros itens em nossos mapinhas por falta de espaço - e porque tínhamos certeza de que os gamemaniacos fuçadores a encontrariam na boa. Mas se você está encrencado, no problem. Olhe o mapa de Brinstar publicado na revista e localize o número 13. O item procurado está na primeira das três salinhas que aparecem bem acima deste número.

# ESTES JAPONÊSES

A maioria dos games que saem nos Estados Unidos saem no Japão, e vice-versa. Acontece que, também na maioria das vezes, os nomes são diferentes. Isso dificulta o reconhecimento deles. Por isso, eu apreciaria muito se vocês pudessem publicar os nomes dos games nos dois países.

**RODRIGO F. DOS SANTOS**  
Castanhal, Pará



Olha, Rodrigo, você não imagina o quanto isso é complicado. Primeiro porque nem sempre as duas versões saem simultaneamente e aí não dá pra saber como aquele game vai se chamar quando sair no Japão ou nos EUA. Agora, a maior parte dos jogos japoneses saem com o nome em inglês "japonêsado", e é preciso ser mais criativo que os japoneses dos outros para adivinhar o nome correto. Veja só alguns exemplos que conhecemos e sintam o drama - além, é claro, de dar boas risadas.

Âkasu Odissey - Arcus Odissey  
Afutã Bânã - After Burner  
Ea Daibã - Air Diver  
Ekusuranzã - Ex-Ranza  
Ekô za Dorufin - Ecco, the Dolphin  
Erementaru Mastã - Elemental Master  
Za Nylujãrandu Sutôri - The New Zealand Story  
Shainingu za Dakunesu - Shinning in the Darkness  
Shirufido - Silpheed  
Sûpã Eã Urufu - Super Air Wolf  
Sûpã Barêbôru - Super Volleyball  
Sûpã Hanguon - Super Hang-On  
Sûpã Riaru Basukettobôru - Super Real Basketball  
Zûmu - Zoom  
Supêsu Inbêdã - Space Invaders  
Debirukusasshu - Devil's Crash  
Fainaru Faito - Final Fight

### FÃ DESESPERADO

Pô, galera! Já escrevi um montão de cartas! Vou me sentir lisongeados se vocês responderem esta aqui. Seguinte: quero escrever para Daniel Pesina (o ator que interpreta Johny Cage) e o produtor de Mortal Kombat. Vocês me descolam os endereços completos?

**MAURÍCIO V. DA SILVA**  
Esteio, RS

Já dizia o velho provérbio: quem espera sempre alcança. Tai, sua carta publicada para mostrar para a tchurma. Descolar os endereços que você pediu pode ser meio complicado, hein? De repente, a Acclaim vai regular para não invadir a privacidade dessas pessoas. Acho que a melhor maneira de fazer as cartas chegarem aos seus ídolos é encaminhá-las direto para a própria Acclaim: 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771, USA. Boa sorte.

### EDIÇÕES ANTIGAS

Será que o único jeito de conseguir edições antigas da revista é através dos anúncios de Rolê Fiz a besteira de emprestar minha coleção para o imbecil do meu primo, que emprestou pra mais um batalhão e no fim as revistas acabaram se perdendo. P.S. Quando vocês estiverem lendo esta carta, provavelmente já ter dado um jeito no imbecil do meu primo.

**LUIS H. EMBOAVA SANTOS**  
Pindamonhangaba, SP

Ô, Luis, como é que você empresta patrimônio tão valioso quanto sua coleção de Ação Games? O jeito agora é aparecer mesmo para os anúncios classificados. Ou para a Dinap, cujo telefone você pode ver no cantinho da página onde eu escrevo "Lembretes". E vê se não empresta mais nada, né meu?



# GAME CHARADA



*A que jogo pertence este detalhe de tela? Dica: saia em uma das três últimas edições.*

Game Charada é um desafio pra quem curte a **AÇÃO GAMES** e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data em que a carta foi colocada no correio.

**OS VENCEDORES DO GAME CHARADA DA ED. 61 ESTÃO SENDO COMUNICADOS POR TELEGRAMA. POR RAZÕES DE CALENDÁRIO, A RESPOSTA SÓ SERÁ PUBLICADA NA EDIÇÃO 64. A RESPOSTA DESTA GAME CHARADA SAIRÁ NA EDIÇÃO 65**

## PRÊMIOS

1º lugar - Game Boy, camiseta e boné Ação Games; 2º lugar - cartucho Knights of the Round/SNES ou Mutant League Hockey/Mega (a escolher), mais boné e camiseta; 3º a 5º lugares - bonés; 6º a 10º lugares - camisetas.

**MANDE SUA RESPOSTA PARA: GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP**

### 3DO/SATURN

Qual o preço do 3DO nos Estados Unidos? Quando o Saturn deve sair lá?

**JOÃO CARLOS MELLO**  
S.J. do Rio Preto, SP

Os americanos podem comprar o 3DO até por 450 dólares. O lançamento do Saturn está previsto para acontecer entre o final de 94 e começo de 95.

### ROAD RASH

Ei, pessoal, me mandem uma **password** para ir direto à última fase deste jogo para Mega. Até agora não consegui chegar lá...

**FERNANDO L. C. COROCHER**  
Rio Claro, SP

A password mais avançada que temos é 00000 03231 0100J 479KT. Com ela você começa no nível 4 e com a Diablo 1000, que é um maquinão.

### GAME TRAVADO

Tenho um problema que está me deixando frustrado. Aluguei o game Mad Dog McCree, para Sega CD, e ele não rodou no meu aparelho - um Sega CD modelo antigo. Acontece que o disco funciona perfeitamente no Sega CD da locadora, que já é modelo novo. O que pode estar acontecendo?

**EDSON COELHO DIAS**  
Paulo Afonso, BA

O problema que você relata em sua carta está cheirando a incompatibilidade entre o aparelho e os discos padrão japonês e americano. Seu CD ROM é mesmo americano? Porque se realmente for, não seria possível acontecer um problema como este. Aguardamos uma nova carta com este esclarecimento. Caso você tenha realmente um Sega CD (americano), a Tec Toy topa investigar seu caso.

### POR ONDE ANDA?

Gostaria de saber se o Nintendo 8 bits saiu de linha, porque eu não encontro jogos em lugar nenhum para ele.

**JÚNIOR S. MUNIZ**  
Rio de Janeiro, RJ

Realmente, Júnior, a quantidade de lançamentos para o Nintendinho caiu muito. Isso acontece porque as softwarehouses preferem desenvolver jogos para 16 bits, que hoje são os sistemas mais lucrativos. Assim mesmo o 8 bits continua sendo fabricado e vendido, inclusive no Japão e Estados Unidos. Ou você se contenta com os poucos jogos lançados para o seu console, ou também muda para 16 bits.

### MUTRETA NÃO!

Na empolgante matéria sobre Virtua Racing, ed. 57, vocês dizem que os gráficos são cristalinos, etc, etc. Quando fui jogar, decepcionei-me com a qualidade das imagens. Como vocês fizeram as fotos do game? Por acaso utilizaram as imagens de arcade para a matéria?

**RODOLPHO COSTA**  
Niterói, RJ

As fotos que você viu na revista não têm nenhuma mutreta, Rodolpho. São das imagens do cartucho mesmo, capturadas eletronicamente por uma placa de vídeo e processadas pelos computadores que usamos para produzir a revista. Se você não achou os gráficos de Virtua Racing grande coisa, tudo bem: é a sua opinião. Mas quem sabe se a TV da sua casa não está com algum probleminha...

### ROLO COM 3DO

Gostaria de dar meus parabéns pela reportagem sobre o 3DO na edição 54. Já na edição 57 vocês disseram para termos paciência que o preço deveria diminuir. Dá pra vocês fazerem um rolo pra me arranjar um mais barato?

**PEDRO H. BRASILIENSE**  
Brasília, DF

Cara, isso é que é ser de Brasília! Brasiliense até no nome, hein? Mas vamos ao que interessa. O preço deste aparelho já caiu nos States - hoje, ele sai em média por 500 doletas. A Panasonic do Brasil não pretende, por enquanto, incluir o 3DO na linha de produtos comercializados no país. Assim, o jeito é encomendá-lo a um conhecido que viajar para o exterior ou comprar de algum importador por aqui. A gente não faz rolo de nenhum tipo. Mas quem sabe se alguém não lê esta carta e topa o negócio com você?

## VEND

300 Panasonic novo  
tel.:(011) 843-880  
SP.

Bazuca Super Scope  
Márcia, tel.:(016)  
Franca, SP.

Carts de Neo G  
tel.:(073)22-2609,  
SP.

Edições 1 a 23 e  
Rodrigo M. Sanan  
Ruy Vicente de M  
CEP 13084-321, Ca

Edições 1 a 59 da A  
Luiz A. Annibal, tel.:(0598, Rio Claro, SP

Master com 2 con  
carts. César, tel.:(4267( à tarde), R. J

Master Super C  
Nintendo 72 pinos.  
B. Oliveira, tel.:(014  
Botucatu, SP

SNES com 2 contr  
Genie e 2 carts de S  
B. D. Hernades, tel.:(5758, Curitiba, PR.

Top Game com pi  
carts. Rafael, tel.:(5503, Ijuí, RS.

Cart Altered Bea  
Bellintani, tel.:(011)  
S.Paulo, SP.

Cart Mario Paint do  
ou Fernando, tel.:(5803, S.Paulo, SP.

Cart Mortal Kombal  
Fábio F. Carvalho,  
982-2294/919-77  
S.Paulo, SP

Carts para Mega  
Favaro, tel.:(011)  
S.Paulo, SP.

## LEMBRE

■ NÃO TEMOS a  
Só venda em ban  
■ NÚMEROS AT  
pedidos para a D  
(011) 810-5001  
■ NOSSO ENDE  
das Nações Unid  
São Paulo - SP



## BYTES AND BITS

Fiz um curso de informática e constatei, nos meus livros, que não existe o termo Megabit. O que se usa é Megabyte. Vocês podem me explicar isso?

**ANDERSON V. GUEDES**  
São Paulo, SP

Sua constatação está errada, Anderson. De fato, em informática usa-se mais o termo Megabyte - que é igual a mil bytes, medida que serve para dimensionar memória. Acontece que um byte contém oito bits. Assim, Megabits é um conjunto de mil bits. Esse nome é usado pelos fabricantes e pelas revistas de videogame de todo o mundo. Esperamos que esta conta não tenha fundido o chip do seu cérebro.

## SIM CITY

Não consigo fazer o truque milagroso que dá \$ 999.999.999 mil em SimCity. Vocês me ensinam a fazê-lo tintim por tintim?

**DIEGO L. BERTON**  
Caxias do Sul, RS

Claro, Diego. Aliás, esta dica vai também para o Alexandre Gallina Krob, outro gaúcho que a pediu. Prestem atenção: Gaste toda a sua grana. Zerando a grana, espere o mês de dezembro chegar. Chegou? Então segure o L e R e faça as seguintes operações sem soltá-los: ir à tela do Tax Rate; zerar o Tax e colocar a porcentagem dos três outros itens inferior a 100%; sair da tela, voltando ao jogo. Solte o L e R e espere o game mostrar a tela Tax Rate automaticamente. Aí aperte e segure novamente o L e R. Saia desta tela sem mexer em nada e em seguida volte. Aí você aumenta o valor Tax e coloca 100% nos outros 3 itens. Volte à tela normal do jogo e só então solte o L e R. Ufa! Sua grana vai para 999.999.999 mil.

## SUPER MONACO GP 2

Vocês conhecem alguma dica para este jogo além daquele para aparecer a moto? Para que serve o Pit In?

**DOUGLAS G. PASSOS LIMA**  
São Paulo, SP

Dicas de seleção de fases, invencibilidade, vidas extras? Não conhecemos nenhuma. Mas no lance do Pit In podemos ajudá-lo: toda vez que aparecer esta mensagem, aperte C e seu carro irá para os boxes e receberá os reparos necessários. Isso aumenta muito suas chances na corrida, certo?

## EU NÃO USO ÓCULOS

Pra que servem as duas peças de metal que acompanham o Sega CD da Tec Toy? Li o manual e não vi nada sobre o assunto.

**RODRIGO V. PAGANOTTI**  
Cachoeiro do Itapemirim, ES

Vai me dizer que você ainda não descobriu! Ô, Rodrigo, a explicação está nas páginas 3 e 4 do manual do aparelho. A propósito, você já foi ao oculista?

## MEGA MAN

Meu nome é Cristiano mas podem me chamar de McFly. Sou um gaúcho desesperado por games de aventura e ação. Adoro o Mega Man e queria saber a história completa dele e também uma password do Mega Man X para todas as armas.

**CRISTIANO D. DORNELLES**  
Bagé, RS

Cristiano, algo nos diz que você também é fã de Back to the Future. A história de Mega Man começou quando um certo cientista maluco, o famigerado dr. Willy, criou robôs para dominar o mundo. Aí o dr. Light, cientista do Bem, também criou um robô - Mega Man - para lutar contra o Mal. Sacou? Agora anote a password que dá todas as armas - mas que só vale depois que você detona o Sting Chameleon: 4131, 6712, 1221.



*Pessoal, olha aí a Cristal. Ela é a companheira ideal para MEGA MAN, na opinião do McFly*

## TROCO

Cart Pit Fighter de Mega por Super Monaco GP II. Everton A. Pereira, tel.:(041) 277-3493, Curitiba, PR.

SF2 do SNES por Magical Quest ou Bubsy. Bruno Razzuk, tel.:(011) 846-6540, S.Paulo, SP.

Mega, um controle de 6 botões e 2 carts de Mega e 4 carts de SNES por Samurai Spirits, do Neo Geo. Rodrigo Yamatsuka, tel.:(011) 275-8358, S.Paulo, SP.

Cart Star Wars do SNES por outro de meu interesse. Kleber de Souza, tel.:(011) 562-1957- r. 222, S.Paulo, SP

## ADAPTADOR DO SNES

Vale a pena comprar o adaptador para quatro joysticks do SNES? Fora NBA Jam, quais outros carts eu posso jogar com ele?

**MAURÍCIO LAURO O. JÚNIOR**  
Volta Redonda, RJ

O Multi-Tap, adaptador para quatro joysticks do SNES, é um acessório pra lá de legal. Com ele, você pode reunir até cinco amigos (depende do game) e se divertir a valer. Ainda há poucos jogos compatíveis com o Multi-tap. A maioria são carts de esporte, como John Maden Football 93 e NHL 94, além do citado NBA Jam. Mas há outros gêneros de jogos entrando na dança, como os ótimos Super Bomberman 1 e 2 e o multipremiado RPG Secret of Mana. A tendência do mercado é lançar cada vez mais games compatíveis com o adaptador.

## RANKING

Estes são os 10 games que os nossos pilotos mais curtem atualmente. E você, qual é o seu jogo preferido? Escreva para nós: queremos fazer também o ranking dos leitores.

- Virtua Racing (Mega)
- Super Metroid (SNES)
- NBA Jam (SNES/Mega)
- Crash'n' Burn (3DO)
- SSF2 Turbo (Arcade)
- Mortal Kombat 2 (Arcade)
- Fifa Soccer (Mega)
- Aladdin (Mega)
- Super Mario Kart (SNES)
- Civilization (PC)

Edições 36, 44, 55, 56, 57 e 59 e o Guia de Games Recomendados por um ou dois carts de Mega. Harley Campos, tel.:(073)248-2164, Itapê, BA.

Cart Super Star Wars de SNES, por outro de meu interesse. Gefferson Cabral. Rua dos Farmacêuticos, 152, Joinville, SC.



## COMPR

Edição 1 ou 6 da Ação Pedro, tel.:(0192) 38... Campinas, SP.

Edição 7 da Ação Gam gente. Iara Maria P. tel.:(011) 247-6011, SP.

Edição 53 da Ação Gam Iherme V. Nunes, tel. 32-8179, Campinas, SP

Edições 1 a 27 e 31 a Ação Games. Roberto Almeida, Av. São Paulo, 07052-160, Guarulhos

Edições 8,14, 49, 50 a Ação Games. Tasso B. tel.:(071) 351-4742 (a Salvador, BA.

Edições 11, 15, 16, 19, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 41, 44 e 48 da Ação André L.Ramos, tel.:(014094, Avaré, SP.

Edições 16, 18 e 19 d Games. Edmilson D. Ca tals.:(0192)31-8977/4 Campinas, SP.

Edições 21 e 47. Fernar Lopes, R. Santo Amaro Maceió, AL.

Edições 25, 26, 29 e 51 Games, Cláudio A. Tol Santo Ângelo, 249, CEP 000, Laranjal Pta., SP.

SNES com 2 controles e Ricardo O. Silva. R. Euz Matos, 47, CEP 4042 Salvador, BA.

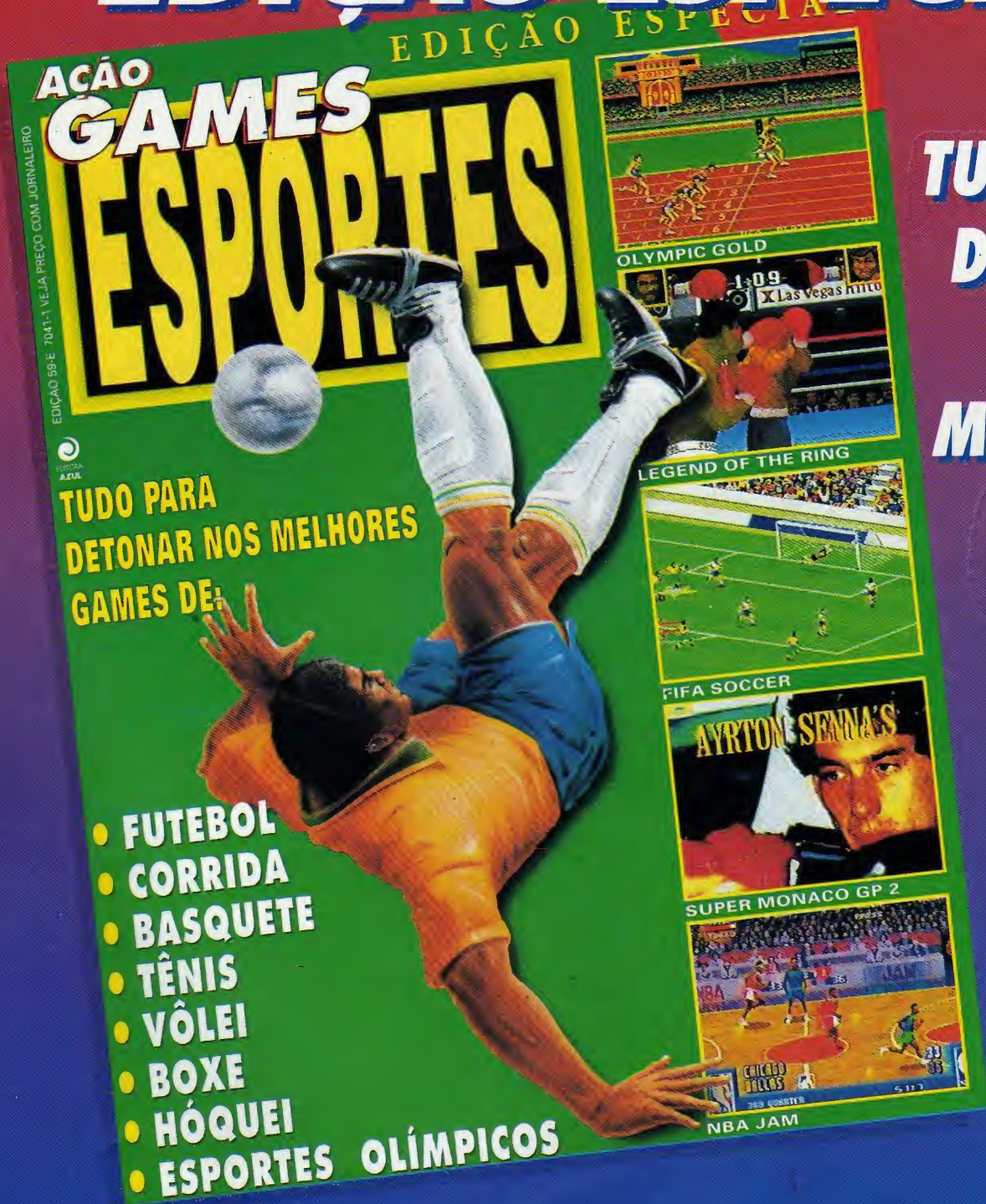
SNES completo. Moisés S Av. Amaral Peixoto, 67-6, CEP 27253-000, Volta Redonda, RJ.

Master Super Compa vários carts por Mega joysticks. Rodrigo B. R.Cristiano Machado tel.:(021) 371-2772

Rádio CCE MS-25X, um o jogo Tubarão por 2 c SNES, sendo um o SimC R. J. Mendes, tel.:(0513250, Porto Alegre, R



**AÇÃO**  
**GAMES**  
**ESPORTES**  
**EDIÇÃO ESPECIAL**



EDIÇÃO 59-E 7041-1 VEJA PREÇO COM JORNAL EIRO



**TUDO PARA  
 DETONAR NOS MELHORES  
 GAMES DE:**

- FUTEBO
- CORRIDA
- BASQUETE
- TÊNIS
- VÔLEI
- BOXE
- HÓQUEI
- ESPORTES OLÍMPICOS

**TUDO PARA  
 DETONAR  
 NOS  
 MELHORES  
 GAMES**

**NAS  
 BANCAS**





## Revolution - X

### ARCADE

LANÇAMENTO: JULHO  
MIDWAY/EUA - AÇÃO

O rock'n'roll invade os arcades. Revolution-X é estrelado pelo Aerosmith, banda-ícone do hard rock, em grande forma até hoje. O lance é o seguinte. Um bando de loucos da NON (New Order Nation, um tipo de Nova Ordem mundial) seqüestra os cinco integrantes da banda com a firme intenção de controlar a juventude. Sua missão é combater a NON para libertar a banda e salvar a galera.

Revolution-X funciona com CD e é um ótimo jogo de tiro. Há inimigos em profusão e chefes bem sacados. Até aí, nenhu-

ma novidade. A Midway ganhou fama por Mortal Kombat e NBA Jam e sabe muito bem o que faz. O mais importante é a participação ativa de um gigante do rock, como o Aerosmith. Se você é roqueiro nato e não consegue ficar sem um game, comemore. Nunca rock e games estiveram tão próximos!!!



O show não pode parar! Nada como curtir o som do Aerosmith no intervalo de ação explícita

Aerosmith uma lenda-viva do rock'n'roll em presta clássicos ao arcade: rola de "Sweet Emotion" a "Walk this Way"



Cada carinha estranho. São uns aborígenes que habitam um continente mais estranho ainda: América do Sul

## Demolition Man

### MEGA DRIVE

LANÇAMENTO: AGOSTO  
VIRGIN/EUA - AÇÃO

O futuro não é tão negro quanto parece. O ano é 2032. Tudo está muito tranquilo, sem guerras e sem crime organizado. É, mas as aparências enganam. O criminoso mais temido do mundo escapa da cadeia e atemoriza a população. Sua missão é impedir que o caos impere. Para tanto, você precisa capturar Simon Phoenix, o sacana.

Demolition Man não tem uma história das mais originais. Mas suas dez fases têm gráficos legais e scroll variado. O cart tem 16 Mega de memória e desafio legal. Nada que fuja muito do típico game de ação para Mega. Ou seja: não espere nada muito original. Apenas um ótimo jogo de ação.



Isto é um museu ou um labirinto? Para ter acesso à saída, você precisa salvar os funcionários do museu

Dificuldades no chão e no teto. Seja rápido para não acabar torrado...





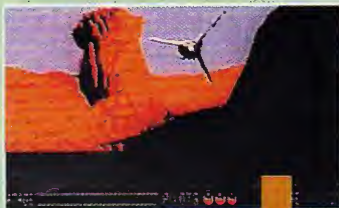
## Star Wars: Rebel Assault

SEGA CD

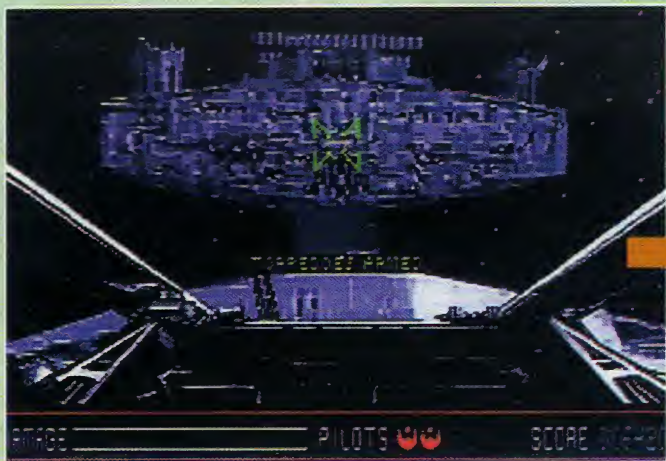
LANÇAMENTO: JULHO  
LUCAS ARTS/EUA-JAPÃO -  
AVENTURA

**B**iscoito fino para os fãs da série Guerra Nas Estrelas. Rebel Assault é baseado no filme O império Contra-Ataca. Todas as 16 fases do game têm cenários reais, do próprio filme. O seu objetivo é destruir a Estrela da Morte. Treine bastante antes de sair jogando.

Afinal, as batalhas espaciais não deixam tempo nem pra pensar... Curiosidade: o CD japonês (Mega CD) também terá as vozes originais, em inglês. A única diferença é que a Lucas Arts providenciou umas legendas espertas. Rebel Assault promete.



*Começo do treino, momento para você aprender a pilotar sua nave*



*Cool! Você dentro do cockpit, girando em torno do Star Destroyer. A sua arma é um singelo torpedo de prótons*

## J. League Soccer Prime Goal

SNES

LANÇAMENTO: JULHO  
NAMCO/JAPÃO - ESPORTE

**E**os japoneses se renderam à magia da bola. A J. League, campeonato japonês de futebol, se profissionalizou, atraindo grandes estrelas do esporte do mundo todo. Extremamente bem organizado e com muita grana em jogo, a J. League é um sucesso. Os brasileiros formam um grupo especial. Zico é o ídolo da moçada. E mestre Falcão é o técnico da seleção nacional.

O melhor dos vários games lançados lá é J. League Soccer, da Namco. O cart está entre os mais vendidos há seis meses! Já de olho na próxima temporada, a Namco ataca com uma versão melhorada do game. Mais rápido e preciso, J. League Soccer Prime Goal 2 promete arrasar. Quem se liga no certame japonês vai notar que as equipes foram atualizadas para a nova temporada. Talvez o melhor game de futebol já lançado para Super NES...



*Quando o lance clarear e o gol se escancarar, não perdoe: solte um petardo*



*As penalidades máximas têm um zoom especial. Escolha o canto e torça*

## Fatal Fury 2

MEGA DRIVE

LANÇAMENTO: JULHO  
TAKARA/JAPÃO - LUTA

**V**ersão caprichada do clássico game de Neo Geo. Fatal Fury chega com 24 Mega, o dobro da memória do cart de Super NES. A novidade fica por conta de alguns golpes novos e vários combos arrasadores. Você pode escolher entre três níveis de velocidade, além de selecionar a dificuldade, configurar o joystick e outras "cositas mas". Se luta é seu negócio, embarque nesta!



*Competição total. São dois jogadores, cada um com cinco lutadores. Que vença o melhor*



*Esta magia de fogo é massa. Você poderá executá-la em breve...*



## Kasumi Ninja

**JAGUAR**

LANÇAMENTO: AGOSTO  
ATARI/EUA - LUTA

**E** não é que o Jaguar começa a colocar as manguinhas de fora? Kasumi Ninja é o primeiro game de luta feito especialmente para o console. O esmero gráfico impressiona: os lutadores foram filmados e tiveram suas imagens digitalizadas, como em Mortal Kombat. Já os cenários são multicoloridos e em 3D. Um arraso total!!!

Os golpes misturam magias clássicas como Fireball, teletransportação e até uns mortais malvados. Os lutadores também são versáteis. Além dos ninjas, rola até um índio americano (chamado de "americano nativo" pelos americanos politicamente corretos). Detalhes à parte, Kasumi Ninja promete arrebentar a boca do balão.



Uma das magias encolhe o adversário



Sangue, muito sangue! Qualquer semelhança com Mortal Kombat NÃO é mera coincidência

## Super Battletank

**GAME GEAR**

LANÇAMENTO: JULHO  
ABSOLUTE/EUA - AÇÃO.

**P** repare-se para passar horas tensas com seu Game Gear. Depois de rachar a cuca de muita gente no Mega e no Super NES, Super Battletank chega aos portáteis. A trama é baseada na Guerra do Golfo. São dez missões, nas quais você precisa misturar tiros precisos e estratégia na medida certa. O cart tem 2 Mega de memória, resultando em gráficos realistas e som funcional. Grande lançamento para quem se amarra em ação pensada.

*Não marque touca. Sempre que um alvo ficar dando sopa, tiros nele!*



Procure ficar à frente dos inimigos para não ser atacado por trás

## Solitaire Funpak

**GAME BOY**

LANÇAMENTO: JULHO  
INTERPLAY/EUA - CARTEADO

**D** oze jogos de cartas em um só cartucho. Inspirado nos games para PC que fazem a alegria dos micreiros, Solitaire FunPak reúne vários tipos de paciência. O mais conhecido é o Klondike, reprodução fiel da paciência

## World Heroes 2

**SNES**

LANÇAMENTO: SETEMBRO  
TAKARA/EUA - LUTA

**P** erfeita adaptação do clássico game de luta do Neo Geo. A Takara gastou generosos 24 Mega para trazer World Heroes 2 para o Super NES. Valeu a pena. São 16 lutadores e você pode jogar com todos eles, inclusive com os chefes. O divertido modo Death Match está presente, com direito a espinhos, fogo e outras adversidades nos ringues.

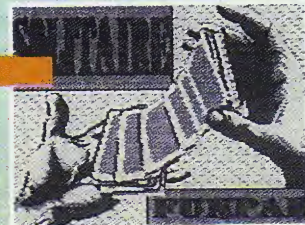
A parte gráfica é primorosa, quase tão detalhada quanto o arcade. Cada personagem tem seis cores diferentes para você se divertir. Tudo lindo e maravilhoso. O único ponto negativo é que as fases de bônus foram suprimidas. Bem, nem tudo é perfeito. Mesmo assim, World Heroes 2 desponta como uma das melhores versões de um arcade para o SNES.



Este é um dos oito palcos do Death Match. É só encostar nos explosivos que você se perde em chamas...

clássica jogada no Brasil. Outras modalidades incluem os menos famosos Golf, FreeCell e Cruel.

*Pirâmide é um dos jogos mais interessantes do cart. Mas é claro que vale uma fuçada em todos*





## Starquest

**MEGA DRIVE**

LANÇAMENTO: JULHO  
NAMCO/EUA - ESTRATÉGIA

**A** Namco está disposta a provar que muita memória não basta para produzir um bom game. Starquest tem "miseros" 4 Mega de memória. Mas foi o suficiente para fazer um cart bonito e divertido. A ação se passa num futuro controlado por mercenários. Sua missão inclui explorar 30 planetas em quatro sistemas solares distintos. É ação pra ninguém botar defeito! O toque inteligente fica por conta da estratégia. Ah! sabia que o primeiro Sonic tinha os mesmos 4 Mega de memória?

*Troque idéia com todos que encontrar. As pessoas dão informações importantes*



*Ao sair dos prédios, você volta direto para a sua nave-base*

## Shien's Revenge

**SNES**

LANÇAMENTO: AGOSTO  
VIC TOKAI/EUA - LUTA

**S**hien e Aska são dois dos últimos ninjas que habitam um mundo em Guerra Civil. Shien tem uma espada poderosa que decepa inimigos num piscar de olhos. Já Aska tem forte controle sobre sua própria mente e acaba com adversários com sua poderosa magia de estrelas. Aska é seqüestrada em plena batalha. Você é Shien e sua missão é salvar a antiga companheira. Shien's Revenge segue o esquema de Final Fight e Streets of Rage. Ou seja: mais um simpático game de ação com luta. Nada além disso.

*Cuidado com os soldados que aparecem no começo da terceira fase*



*A espada de Shien faz estrago. Se o inimigo estiver próximo, leva um golpe duplo*

## Spike McFang

**SNES**

LANÇAMENTO: JULHO  
BULLET PROOF/EUA - RPG

**O** lugar é Vladamasco, um arquipélago controlado por três líderes: general Hesler, Vampra e Dracuman. O fato é que Hesler, sedento por poder, decide capturar os outros dois líderes e assume o controle das ilhas. Você assume o papel de Spike McFang, filho de Dracuman, com a missão de devolver a tranquilidade a Vladamasco. Sua irmã Camelia o ajudará nesta difícil empreitada.

Spike McFang é um RPG diferente, apesar de seguir à risca a estrutura clássica do gênero. Não há monstros esca-

brosos, chefes apelões e outros chavões. Este cart tem gráficos soberbos e bastante coloridos. Deve agradar em cheio aos mais novos. Mas os marmanhões também podem curtir. Afinal, McFang NÃO é um game infantil. Apenas um RPG relativamente fácil e legal.



*O que um carro está fazendo em um RPG?*

*Este é Gen Hesler, o golpista safado*



*Alguns monstros metem medo de início. Mas, às vezes, ajudam*

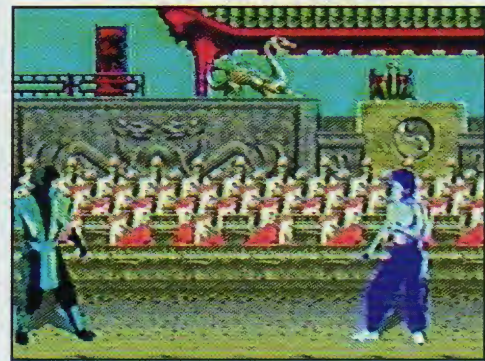


# MORTAL KOMBAT

MEGA

**Troça de personagem com Game Genie** - Para dar uma de **Shang Tsung** e trocar de personagem no meio da luta, use esse código esperto de **Game Genie: 4WXA - AC32**. Depois, basta selecionar **Sub-Zero**. Para trocar de personagem, execute um **Slide** (← ou →) + **Chute Baixo e Chute Alto**).

Dá pra fazer uma troca por round e só funciona com o **Sub-Zero**. A máquina vai escolher o personagem, mas não dá certo para **Goro** e **Shang Tsung**.



# Stimp's invention

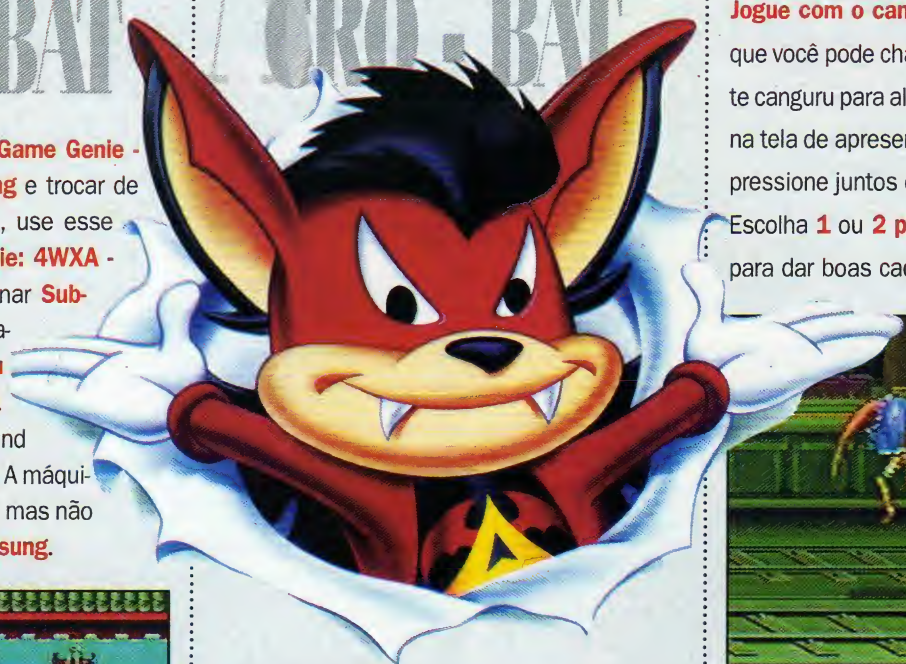
MEGA

**Passwords** - Que tal dar um rolê nas fases do game sem fazer força? Basta usar estas passwords espertas:

- Fase 2** - 8BZ0000 003B2WN
- Fase 3** - 8C00003 T33F2WF
- Fase 4** - 831000B C3322WB

# AERO THE ANTO-BAT

NES



**Pule fases** - E aí, roendo unhas com este cart? Se você não está conseguindo passar de fase nem por decreto, aqui vai uma mãozinha. Na tela Start/Options, entre a seguinte seqüência: ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓ e Y. Você ouvirá um efeito sonoro. Comece a primeira fase. Quando Aero aparecer, aperte Start. Daí, aperte ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L e R. Aperte **Start** para pausar o jogo e **Select** para pular fases. Barbada!

# ZOMBIES WASTE MY NEIGHBOURS

NES

**Passwords** - Dê um rolê nas fases avançadas deste game. Basta usar as passwords abaixo:

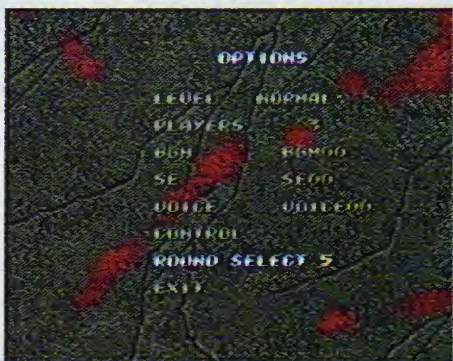
- FASE 25** - XYLZ
- FASE 29** - YLZD
- FASE 33** - WJQK
- FASE 37** - BZVG
- FASE 41** - BRPK
- FASE 45** - VLHX

# Streets of Rage 3

**Jogue com o canguru** - Piração total! Imagine que você pode chamar um simpático e saltitante canguru para aloprar nas brigas de rua. Faça na tela de apresentação, aperte **Start** e depois pressione juntos os comandos ↑ + B + Start. Escolha **1** ou **2 players** e pronto! Use o bicho para dar boas cacetadas.



**Seleção de fases** - Na tela Selection Menu, aperte e segure o B. Depois, aperte e segure também o ↑. Sem soltar os dois comandos, ilumine a palavra **Option** e aperte **Start**. Você ouvirá um sonzinho se a dica tiver entrado. Escolha a opção **Stage Select** do menu de opções e pronto! Comece o jogo de onde quiser.



# super PUTTY

**Vidas Infinitas** - Para conseguir vidinhas sem fim é muito simples. Dê um Pause em qualquer parte do game e faça a seguinte seqüência: **Controle 1: R, A, L, Le Y**. A tela muda indicando que a dica funcionou.





# SONIC

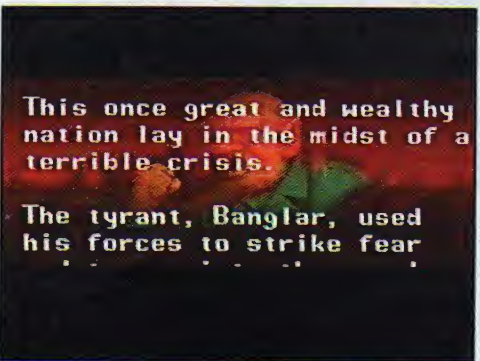
M  
E  
G  
A

**SuperSonic com Game Genie** - Usando este acessório, você não precisa dar o maior trampo para virar **Supersonic**: basta pegar duas esmeraldas e as 50 argolas para a transformação acontecer! Mande bala no código **SCFT - B2T4**.

## THE Ninja warriors

S  
N  
E  
S

**Seleção de fases** - Debulhe a fase que quiser com este truque muito simples. Na tela de apresentação, segure juntos o X e Y. Sem soltar os comandos, faça a seqüência A, A, A, A, B, B, B, A, B, A, B, A, B. E voilá: pinta a tela para escolher as fases. Fazendo o mesmo procedimento nesta tela, você poderá escolher também a subfase.



## Super Empire strikes back

S  
N  
E  
S

**99 vidas** - Que moleza, heim? Na tela de apresentação, faça a seqüência X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, X, Y. Depois é só iniciar o game com este montão de vidas. Quer mais? Então aí vai: na tela de apresentação, faça a seqüência A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X. E você começa o game com todas as bombas e os poderes de Jedi. Mais uma? Tá bom: use a seqüência A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X e vá direto encarar o vilão da capa preta, Darth Vader. Agora chega, que não tem mais dica.



## de Volta para o Futuro 2

S  
N  
E  
S

**Todas as Fases** - Debulhe sem dificuldades, graças à ajuda do gaúcho Pablo Duranti, de Porto Alegre, que resolveu ir até o final.

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| Fase 1 - OPEN | Fase 10 - JACK  |
| Fase 2 - BOSS | Fase 11 - QUEEN |
| Fase 3 - HEAD | Fase 12 - KING  |
| Fase 4 - FROG | Fase 13 - BEAR  |
| Fase 5 - IRON | Fase 14 - PINK  |
| Fase 6 - BUST | Fase 15 - EYES  |
| Fase 7 - WOLF | Fase 16 - ROCK  |
| Fase 8 - BLUE | Fase 17 - ZERO  |
| Fase 9 - LION | Fase 18 - WINK  |

FINAL - BIFF

## Art Fighting

**Sete Golpes Secretos** - Este é um clássico que a gente nunca publicou os comandos especiais antes. Quem manda o presente é o Marcelo Rodrigues Camargo, de S.Paulo. Como são golpes do tipo "desespero de última hora" só dá pra serem executados com a barra de KI cheia e quando você tem menos de 10% da sua energia. Fique ligado!





# Mega Man X

**Pra passar o Bullets** - Já sei: você venceu a primeira temporada e pegou o carro Madonna, mas não consegue vencer aquele chato de San Marino, o Bullets. Muito bem. Escolha o câmbio de quatro marchas e seja o primeiro na tomada de tempo. Na largada, ela vai sair na frente, mas tudo bem. Faça o seguinte: dirija sem errar e entre em todas as curvas comendo zebra pra se aproximar. Quando chegar perto o suficiente, use o vácuo para ultrapassar na melhor curva que pintar. É isso. No Brasil, escolha câmbio automático e use a mesma estratégia para ultrapassá-lo. É o único jeito de ficar com o Madonna.



# FIFA Soccer

**Dicas campeãs** - Se o game já era legal normalmente, imagine agora com estas diquinhas da hora. Quem dera se a gente pudesse também turbinar nossa seleção nesta **Copa...** Todas estas seqüências devem ser feitas na tela Options Mode. Para cada uma há um efeito diferente. Experimente!

- B, A, B, B, B, B, B, B, B, B - Super chute
- Y, Y, Y, X, A, A, A, B - Barreiras invisíveis no campo
- X, A, B, Y, Y, B, A, X - Bola louca
- A, A, B, B, Y, Y, X, X - Time dos sonhos
- L, L, L, L, L, R, L - Super defesa



# Soldiers of Fortune

**Passwords** - Que tal dar um rolê por fases adiantadas do jogo, contando ainda com uma reserva de vidas e grana para segurar melhor a barra? Então é o seguinte: na tela de apresentação, escolha One Player & CPU. Em seguida é só entrar com as passwords abaixo.

**Brigand & Thug**

World 2 - W1V19S2SH21Q

World 3 - R18VDQWFØ JVP

World 4 - 4 14 1 L 1 V4QVX6

**Navvie & Scientist**

World 2 - CJW 1 9D2QQ2XF

World 3 - RJXVDSWFP 1VP



# Mega Man X



**Acumule vidas** - Descolamos um truquezinho maneiro para acumular vidas extras para o seu Mega Man. Depois de fazer o primeiro estágio, escolha a fase Armored Armadillo. Entrando neste estágio, vá para a direita até encontrar um morcego gordo pendurado no teto. Detone o bicho, pegue a 1-Up que ele deixa e volte um pouco para a esquerda. Em seguida, retorne ao local do morcego e... surpresa! Ele estará lá de novo, exatamente do mesmo jeito, e vai liberar outra vida extra pra você. Basta repetir o truque até se cansar.

**Códigos de Game Genie** - Se você tem o Game Genie de Super NES, não pode perder estes códigos espertos para usar em Mega Man X. Aí vai:

- Vidas infinitas - C2B9 - 3404
- Armas infinitas - C9B3 - 4769
- Superpulos - D58A - 1FBC

# Jurassic Park

**Pule estágios** - Use esta dica da hora para viajar à vontade pelos estágios jurássicos. Na apresentação do game, quando o Tiranossauro Rex abre sua pequenina boca, faça a seqüência ↑, ↓, ←, ↑, ↓, → e **Select**. Repita a seqüência e aperte Start no final. Inicie o game normalmente e, em qualquer momento, aperte Start para pausar e Select para pular de estágio.



## Super Alfred chicken

S  
N  
E  
S

**Máquina de Warp Zone!** - Saque só que demais. Na primeira fase, encontre o balão verde com uma flor amarela. Passe por ele, encoste na parede e pule para aparecer um bloquinho. Suba no bloco e pule para a esquerda, no alto da tela. Fique esperto, porque você não pode se ver. Na sala secreta, entre pela porta da máquina Warp-Matic. Pronto, agora é só escolher a fase. Isto sim é uma Warp Zone completa.



## Mortal Kombat

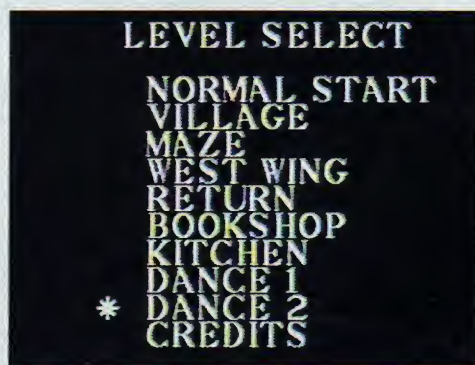
G  
A  
M  
E  
B  
O  
Y

**Goro com Game Genie** - Pra você lutar com seis braços o jogo inteiro nessa versão diminuta: **C68-35F-24E**.

## Belle's Quest

M  
E  
G  
A

**Seleção de fases** - Na segunda tela de apresentação, em que aparece a Bela, faça a seqüência **B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓**. Inicie o game e pintará a famosa telinha para a seleção de fases.



## Star Wars

P  
C

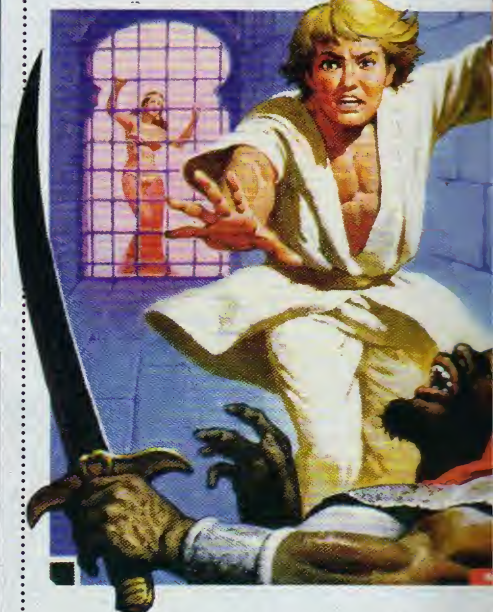
### REBEL ASSAULT

**Passwords** - Use estas passwords para ir direto a todas as fases do game, em todos os níveis de dificuldade.

Nível Easy	Nível Normal	Nível Hard
FALCON	BIGGS	ACKBAR
ANOAT	KAIBURR	FORNAX
YUZZEM	MYNOCK	BSPIN
BRIGIA	DAGOBAN	KESSEL
GREEDO	MIMBAN	ORGANA

## Prince of Persia

**Último Chefe no cart japonês** - O leitor Tia Antunes T. Mourão, de Caratinga (MG), manda pra galera essa password esperta, pra quem não conseguir chegar à luta final com Jaffar sozinho: **BTQQBBP**. É isso aí!



## Dragon's revenge

**Fase a Fase** - Passwords espertas pra você se deliciar em diversas fases deste maravilhoso pinball.

<b>Estágio 1</b> - LSRCIE8	<b>Estágio 4</b> - ETTS80
<b>Estágio 2</b> - CSABMJM	<b>Estágio 5</b> - FT438X
<b>Estágio 3</b> - DSI36KR	<b>Estágio 6</b> - HV5395

## Chester Cheetah

**Códigos de Game Genie** - Se você tem esse acessório para Mega, não perca mais tempo experimente estes códigos:

**AWBT - CA8R** - Continues ilimitados  
**ABAA - AABG** - Vidas e tempo infinitos





## ULTRAMAN THE ULTIMATE HERO Bandai

Luta-1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●

ORIGINALIDADE ●●●

O game é perfeito para os fãs do seriado e os gráficos são excelentes. O único defeito é a jogabilidade: as respostas são muito lentas

### COMANDOS

A	Soco fraco
B	Soco forte
C	Chute fraco
R	Chute forte
← ←	Cambalhota
↓ → + B	Solta raio triplo
↓ ← + B	Solta bola de laser
↓ ← + A	Solta bola de laser
	devaragar
↓ → + A	Solta magia dupla

★ Quando a barra de energia estiver completa e começar a pisca em volta da bolinha azul, aperte L para disparar o raio de prótons, a arma mais poderosa de Ultraman

uito antes de Jaspion e companhia, Ultraman já enfrentava monstros tenebrosos e salvava a humanidade da destruição. A garotada dos anos 70 não perdia um episódio na TV. Agora Ultraman retorna mais high-tech do que nunca. O lançamento da Bandai para o 3DO é imperdível! Os gráficos ficaram arrasadores, com imagens digitalizadas, movimentação perfeita e um zoom esportíssimo, que aproxima os combatentes na hora da luta. O som ficou babante: muito melhor que no seriado!

O momento da chegada de Ultraman é chocante!  
Sobra raio pra todo lado...



## Invasão de Monstros

O jogo segue a dinâmica normal do seriado mas, ao contrário do original, a maioria dos personagens é ocidental. O resultado é cômico! Imagine um negão do Bronx falando japonês?

Como sempre, a Terra começa a ser ocupada por monstros e só o Esquadrão Ultra pode combatê-los. Como os monstros são muito poderosos, nossos amigos precisam de ajuda. Eis que surge Ultraman, um alienígena bom que se estabeleceu na Terra e usa o corpo de um integrante do esquadrão.

Os paus entre Ultraman e os monstros são muito engraçados, com direito a todo tipo de apelação. E desta vez, as terríveis criaturas estão mais convincentes do que na TV. Pelo menos não parecem apenas pessoas dentro de roupas de borracha. A única exceção é Dada: este não engana ninguém.



## Arraso total

Ultraman CD é um arraso, com ação suficiente para deixar qualquer um com o coração na boca. Se você é fã do herói que veio do espaço, aproveite! É a melhor maneira de matar as saudades.



Este é o integrante do Esquadrão que abriga Ultraman em seu corpo. Na hora do pau, ele sempre desaparece



# DATA BASE

Mostra os melhores momentos de Ultraman e do Esquadrão Ultra na luta contra os monstros. O mais legal é que você pode interferir nas telas. Dá para fazer umas rotações bem loucas e uns zoons animais!



Use os botões normais para fazer zoom e o direcional para as rotações. Depois descole um lenço para enxugar a baba...



# ULTRAMAN

## THE ULTIMATE HERO

### MODOS DE JOGO VS MODE

São desafios que você tira contra o computador ou contra um amigo. As lutas são necessariamente entre Ultraman e um monstro.



Antes de encarar o jogo, é legal tirar uns duelos para sacar o jeitão dos monstros

### VISUAL MODE

Três monstros (Baltan, Kemular e Redking) aparecem na Terra e devem ser destruídos pelo Esquadrão Ultra, com a preciosa ajuda de Ultraman. Para a missão, você tem só uma vida e 9 Continues.



Antes de enfrentar os monstros, sempre rola uma historinha. Se liga no visual!

### BATTLE MODE

É o modo principal. Ultraman enfrenta os sete monstros e depois Baltan 2, um clone do primeiro. Você começa com uma vida e três Continues. Mas ganha um Continue extra a cada trinta mil pontos.

銀色の追跡者  
バルタン星人登場

STRIKE - VTOL SHOOTING  
YES NO

Nesta tela coloque Sim (Yes), para poder atacar o monstro primeiro com um avião. Assim, ele perde um pouco de energia antes de encarar o Ultraman



No avião, use B para atirar. Coloque sua mira na mira cor-de-rosa para o maior estrago possível no bicho

# MONSTRO



BALTAN



KEMULAR



REDKING



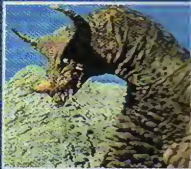
TELEDON



DADA



JAMYRA



GOMORA



# SSF STREET FIGHTER 2 TURBO

**SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO/Capcom**

Luta -1 ou 2 Jogadores

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

É difícil melhorar um clássico como SF 2. Mas a Capcom conseguiu: SSF 2 Turbo estabelece um novo padrão de qualidade em arcades de luta. D+!!!

A versão Turbo do arcade Super Street Fighter 2 é um sonho para autênticos fãs de games de luta. Se o jogo original já era demais, imagine este aqui! Tudo foi melhorado. Pra começar, todos os personagens sofreram alterações. Novos golpes, mais cores e outras surpresas. Os 16 lutadores estão bem mais equilibrados. Não tem mais essa de lutar com um apelão contra um fracote. Só isto já bastaria para tornar o arcade mais divertido. Mas daí apareceram os supercombos, um chefe secreto, novas animações, novos bônus...



**CINEMA NO FLIPER**

A apresentação mostra que SSF 2 Turbo é coisa de destaque especial para a língua suspeita da Capcom. Gostou? Não gostou? Mande seu recado pro X-Sa

**CONFIRA O QUE MUDOU EM CADA PERSONAGEM**  
Veja como ficou o seu lutador predileto. E fique esperto para os comandos de todos os Supercombos.



**Ryu**

O mocinho ganhou dois socos duplos. Eles funcionam com Direcional para cima do adversário + soco médio ou forte e podem acertar duas vezes seguidas. Seu supercombo é o Vacuum Hadouken, um dos mais detonantes de todos.



Use Direcional + soco médio ou forte para acertar o adversário duas vezes

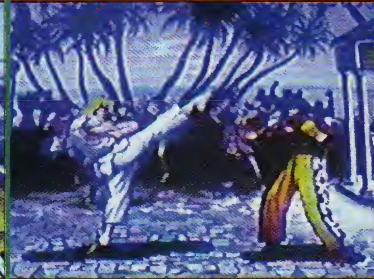


Animal e pouco. Detone com o supercombo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco



**Ken**

O americano tem três novos chutes especiais e está cada vez mais diferente de Ryu. Legal, né? Isto porque você ainda não viu seu supercombo, o Violent Shoryuken: um Dragon Punch maluco que acerta até seis vezes.



Este é o melhor chute novo: → ↘ ↓ + chute



Dragon Punch pra ninguém botar defeito: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + soco



**Chun-Li**

Thousand Burst Kick, guarde este nome. O supercombo da Chun-Li é devastador. Novidades: mudou o comando do Spinning Bird Kick (agora, ← 2s, → + chute). O antigo comando rende um bom chute (veja na foto).



Tenshō Kyaku: ↓ 2s, ↑ + chute



Supercombo. Acione o Thousand Burst Kick: ← 2s → ← + chute



**Guile**

Este não muda muito desde o SF 2 original. Nem precisa! sempre muito forte, Guile tem alguns chutes legais e um combo impressionante: um duplo que praticamente mata o adversário!



Novo chute com o Direcional para cima do adversário + chute

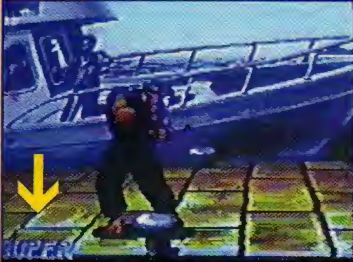


Double Flash Kick, o supercombo: ↓ 2s, ↘ ← ↑ + chute



## Combos impiedosos

Os supercombos são a maior sacada de SSF 2 Turbo. O lance funciona assim. Você tem duas barras de energia, a normal (life) e a Super, usada para os supercombos. Para executar um combo arrasador, você precisa encher a barra até a palavra Super começar a piscar. Daí é só ficar ligado nos comandos do combo de cada personagem e mandar ver.



É simples. Quando o Super piscar, espere o melhor momento para atacar e detone um supercombo

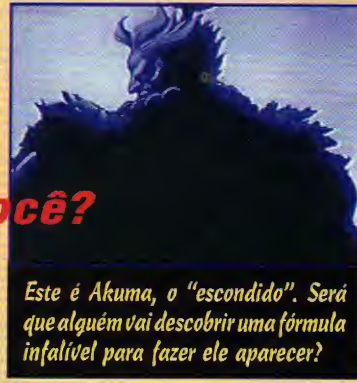
Para encher a energia dos combos dê um golpe comum e acerte o adversário ou execute um golpe especial, mesmo sem atingir o inimigo. Como os combos

podem tirar até metade da energia do seu oponente, é uma boa idéia estar pronto pro bote. Ou seja: tente encher a energia do combo logo no início.

## Akuma, cadê você?

O maior mistério de SSF 2 Turbo atende pelo nome de Akuma. Ele é o chefe secreto que veio para tomar o lugar de Sheng Long no desejo dos streetmaníacos. Dizem que ele aparece se você for até o final sem perder nenhum round e sem gastar nenhum Continue. Ou seja: você só verá o famoso Akuma se gastar toda a mesada e tiver muita sorte.

Nem o pessoal da Capcom tem certeza do que deve ser feito para Akuma aparecer. Eles dizem que não há uma fórmula para enfrentar o figurão, quem sabe, até jogar com ele. Estranho, não? Das duas, uma: ou os caras estão escondendo o leite ou a coisa foi muito bem feita mesmo. Ah, se algum sortudo conseguir encontrá-lo, escreva pra gente. E mande uma bela foto, OK?



Este é Akuma, o "escondido". Será que alguém vai descobrir uma fórmula infalível para fazer ele aparecer?

## Jogabilidade perfeita

SSF 2 Turbo é o arcade de luta mais completo do pedaço. Os gráficos são soberbos, a música é legal e os 16 lutadores têm personalidades fortes. Tudo isso é demais, mas não basta. SSF 2 Turbo é "O" arcade de luta porque exige técnica dos jogadores e tem jogabilidade irrepreensível. Pode até ter alguns golpes meio complicados, mas pelo menos você tem certeza de que os golpes só não saem por incompetência. Nunca por imprecisão da máquina!

## JOGO RÁPIDO

Anote as novidades da versão Turbo.

- 1 Akuma, chefe secreto
- 2 Super Combos
- 3 Golpes novos para todos os personagens
- 4 Rápida recuperação de jogadas
- 5 Novos finais
- 6 Nova abertura
- 7 Nova tela de seleção
- 8 Nada de fase de bônus
- 9 Computador "esperto"
- 10 Novos bônus



Que visual chapante! Esta tela aparece sempre que uma luta acaba com um Super Combo!!!



### Vega

Ele ganhou um novo chute que acerta até três vezes. Ele ficou mais esperto e apanha as garras no chão. Seu supercombo é sacado: você executa um backflip (para ficar grudado na parede) e, perto do adversário, aperta soco.



Acerte três vezes com o Back Flip Kick:  $\downarrow$  2s,  $\rightarrow$  + chute



Rolling Inza Drop:  $\downarrow$  2s,  $\searrow$   $\uparrow$  + chute,  $\rightarrow$  + soco (perto do inimigo)



### Blanka

Seu combo é bem malandro: primeiro execute um comando normal:  $\leftarrow$  2s,  $\rightarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$  + soco. Mantenha o botão de soco pressionado para ele armar o bote. Para atacar, solte o botão de soco.



Mostre quem manda no pedaço. Aperte  $\rightarrow$  + os 3 botões de chute

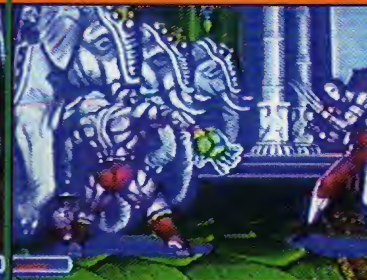


Grand Shave Roll:  $\leftarrow$  2s,  $\rightarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$  + soco. Solte o soco no momento certo



### Zangief

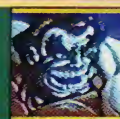
A novidade é o Banishing Punch, um golpe que neutraliza magias. Seu supercombo é cinematográfico. Dê duas voltas de 360° e aperte soco para acioná-lo. Zangief faz mil malabarismos e encerra a parada com um superpilão.



Proteja-se das magias:  $\rightarrow$   $\searrow$   $\downarrow$  + soco

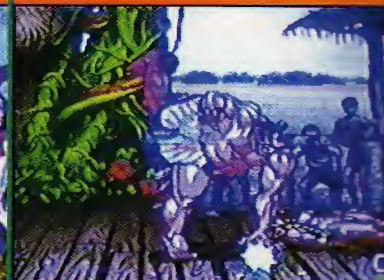


Final Atomic Buster: gire o manche duas vezes (360°) e aperte soco



### Honda

O japonês grandalhão foi quem mais mudou nesta nova versão. Ele ganhou um arremesso esperto, o Ohicho Body Throw. O supercombo acerta até quatro vezes e é bem ignorante.



Jogue o adversário longe:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$   $\downarrow$   $\searrow$  + soco



Animalize com o Super Killer Head Ram:  $\leftarrow$  2s,  $\rightarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$  + chute



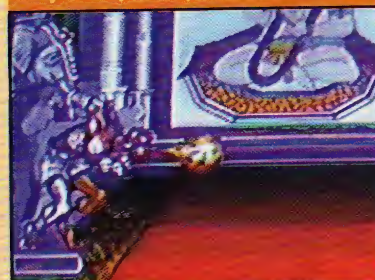


## Dhalsim

O indiano-cabeça agora é o lutador mais refinado de SSF 2 Turbo. O famoso parafuso sai com qualquer botão, mudando a trajetória de acordo com sua opção. O desafio é acertar seu combo, o mais complicado de todos!



A animação Teleport ficou bem mais legal. Saque só que astral



Tente executar o Yoga Inferno:  $\leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow +$  soco



## Cammy

A inglesinha ganhou um golpe bem legal. É o Furygan Combinatio (ou Hooligan Combo). Dependendo do botão de chute que você usar, o resultado será diferente. Seu supercombo não é nada delicado.



Este é um dos Hooligan Combos. Tente os outros:  $\leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow +$  chute

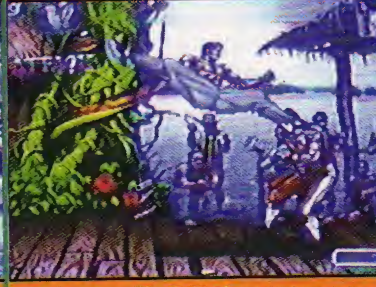


O Spin Dive Smasher é devastador:  $\downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow +$  chute



## Fei Long

Mais rápido, Fei Long agora tem um chute no ar que acerta até três vezes. Seu combo ( $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco) tira energia até quando defendido. É forte, mas tem curto alcance.



O Beating-Flash Kick acerta no ar:  $\leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow +$  chute



Detone com o Grand Blazing Flame Punch:  $\downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow +$  soco



## Dee Jay

O poderoso jamaicano ficou escroto! Para se proteger de lutadores saltitantes, um chute aéreo parecido com o da Chun-Li. Seu combo acerta até quatro vezes.



Defenda-se de voadoras com o Jack Knife Maximum:  $\downarrow 2s, \uparrow +$  chute



Carnival Hook-Kick é seu combo:  $\leftarrow 2s, \rightarrow \leftarrow \rightarrow +$  chute



## T. Hawk

Quase não mudou. Apesar de seu tamanho avantajado, T. Hawk está bem mais rápido. O seu combo é matador: tira quase metade da energia do adversário.



Aperte os três botões de soco no ar para detonar com o Condor Dive



O Double Typhoon é bem ignorante: dê duas voltas com o manche + soco

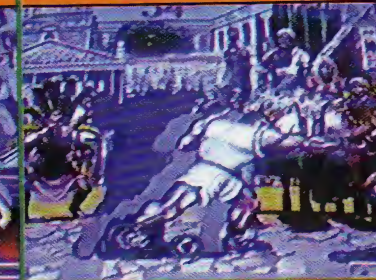


## Balrog

O pugilista americano ganhou um ótimo soco baixo, ideal para interceptar ataques indesejáveis. Seu combo é bonito: rápido, forte e de longo alcance.



O Dashing Low Punch é um contra-ataque perfeito:  $\leftarrow 2s, \downarrow +$  soco



Super Dashing Uppercut:  $\leftarrow 2s, \rightarrow \leftarrow \rightarrow +$  soco



## Sagat

O imenso tailandês também está mais rápido. O melhor é que seu uppercut agora pode acertar até cinco vezes. É um dos golpes mais animais do jogo! O combo também não deixa barato.



O Multi-Hit Uppercut acerta até cinco vezes:  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  soco



Seu combo é o Tiger Genocide:  $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco



## M. Bison

Quem já foi o maioral não perde a classe. M. Bison controla seu Devil Reverse Punch ( $\downarrow 2s, \uparrow +$  soco); basta dar um soco a mais depois do comando acima. Seu combo é uma seqüência de socos que acaba com um direto.



O Devil Reverse assusta:  $\downarrow 2s, \uparrow +$  soco. Controle o homem se puder!



Knee Press Nightmare, um combo malvado:  $\leftarrow 2s, \rightarrow \leftarrow \rightarrow +$  chute





**89,7 São Paulo**

***Essa é a rádio.***





# THE HAND OF FATE

## THE HAND OF FATE/ Westwood

Adventure-1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

Quem curte adventures e tem espírito fuçador, não pode deixar de jogar.

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386 20 MHz, 2 Mega de RAM, 20 Mega livres no winchester, monitor VGA, mouse e placas mais usuais

Não deixe de conversar com as pessoas. As dicas são de grande ajuda. Não há alternativas de diálogos, mas os toques são sempre interessantes

Uma grande sacada da Westwood foi dar o "papel principal" a uma personagem feminina. Zhantia é bem humorada assim como o game

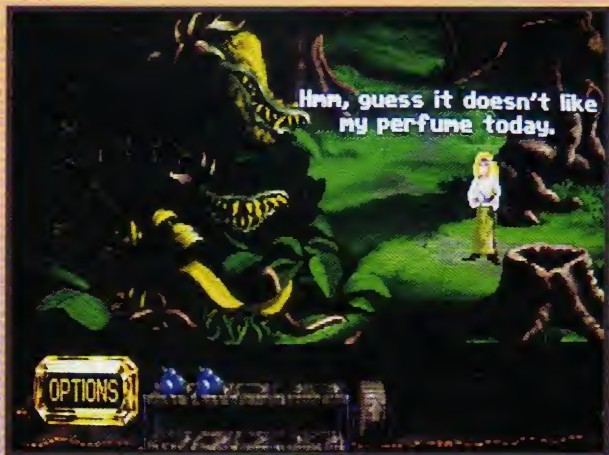
*The Hand of Fate é o segundo conto da série Fables & Fiends, criada pela Westwood Studios. A primeira parte você já conhece: The Legend of Kyrandia, um bonito adventure que conta com a esperteza de Brandon tentando libertar Kyrandia do malvado Malcolm. A história de Hand of Fate começa nos arredores da casa de Zanthia, a alquimista, que também aparece no primeiro game. Zhantia é escolhida com unanimidade pelos outros místicos para encontrar uma pedra em formato de âncora que salvará Kyrandia de sua maldição: o lugar está sumindo.*



*Esta é a Mão, assistente de um místico que explica através de símbolos qual o destino de Kyrandia e o que deverá ser feito*

### Começa a busca

A aventura começa nos arredores da casa de Zhantia, que teve sua casa roubada e está sem seu livro de magias e sem o caldeirão. Procure nos troncos de árvores.

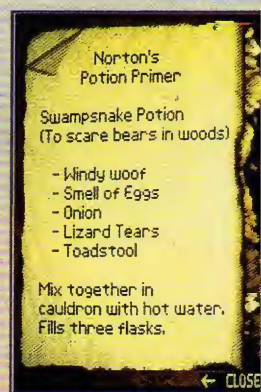


*A alquimista não perde o bom humor. Procurando seu livro e o caldeirão, depara com plantas carnívoras e diz: acho que não gostaram de meu perfume...*

### Ingredientes e poções

The Hand of Fate é um adventure linear dividido em etapas. O jogo é curto e agrada pela sua simplicidade de interface quase instintiva. Mas o jogador não precisa descabelar, já que, ao contrário da maioria dos adventures, todos os itens necessários para se completar uma fase estão na própria etapa. Use a lógica da história do game para utilizar o item certo e ser bem-sucedido. Você usa mouse e o esquema é o point-and-click. Os gráficos são muito bonitos e têm tudo a ver com Legend of Kyrandia

Nesta primeira etapa, você deve fazer uma poção com cinco ingredientes. Esta poção servirá para espantar um rato dentro da caverna onde há um tesouro.



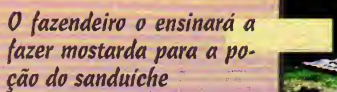
*Esta é a receita para espantar o rato. Use a cuca: para o ingrediente cheio de ovo, use enxofre*

Mas até Zhantia encontrar os ingredientes certos, muita água vai rolar. Acontecem coisas como ter que fazer uma balsa para pagar a balsa que conduz à ilha. Mas como é que se faz o ouro? E por aí vai... Evite alguns caminhos, como o exemplo, a Ilha da Mostarda. Canibais com certeza devorarão você e seu personagem morre mesmo!

### Receitas Incríveis



*Você precisará conversar com um certo fazendeiro. Mas antes, peça ajuda para este fantasma para um poção*



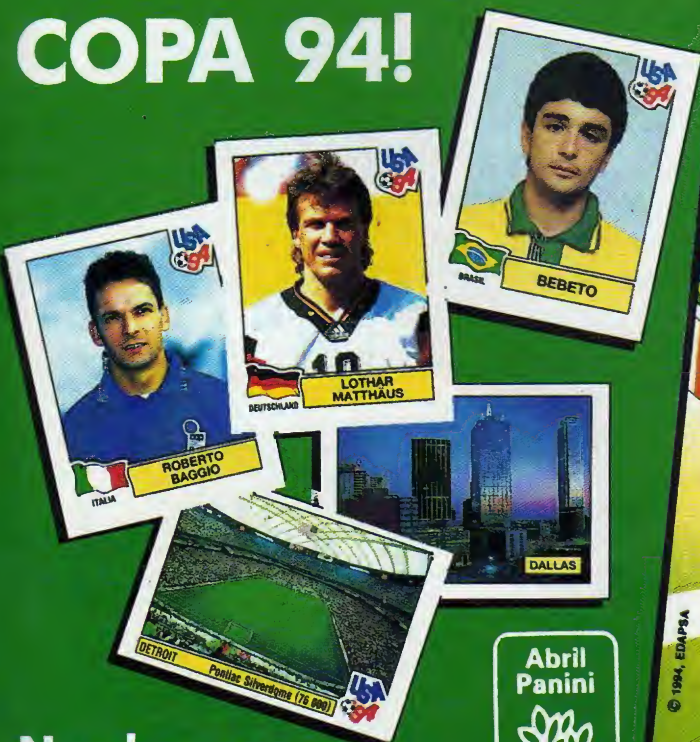
*Para atravessar este rio, use o bastão de madeira. Você encontra no chão do cavalo marinho*



# AQUÍ A COPA JÁ COMEÇOU!

## CHEGARAM AS FIGURINHAS

Agora você vai vibrar e guardar para sempre as emoções da COPA 94!



Nas bancas. Vá correndo buscar.



FIGURINHAS E FICHA TÉCNICA DOS JOGADORES  
TABELA DOS JOGOS CLASSIFICATÓRIOS DE CADA PAÍS  
DATAS, CIDADES E ESTÁDIOS DE CADA PARTIDA  
ACOMPANHE OS RESULTADOS JOGO A JOGO NO TABELÃO

**5 FIGURINHAS EM CADA ENVELOPE**





## WILDTRAX Nintendo

Corrida - 1 ou 2 Jogadores  
8 Mega e chip FX 2  
Cartucho Japonês

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

A idéia da Nintendo foi muito boa. Mas WildTrax é lento e as respostas são bem fracas. No geral, uma boa diversão. Mas quem já viu e jogou Starfox não tem como esconder a frustração

# WILDTRAX

**O** ba! Finalmente saiu o segundo cart com o chip Super FX. WildTrax (Stunt Race FX, nos States) é um game de corrida que usa gráficos poligonais. Mas não fique muito animado. WildTrax é lento e tem visual pouco ousado. As músicas são chatas e não combinam com velocidade. Inspirado em Virtua Racing, o cart oferece três visões de pista. A mais legal (e difícil!) é a de dentro do carro. Dá pra viajar nas curvas! O maior defeito de WildTrax é ser um pouco infantil. Mas se você se amarra em games de corrida e tem uma quedinha especial por Mario e sua turma, acelere com tudo.



Estas são as três visões da pista: atrás do carro, mais adiante e de dentro



### COMANDOS

A	Freio [andando] e ré [parado]
B	Acelerador
Y	Turbo
X	Pulo e buzina
L e R	Viradas bruscas (mais fortes que com o Direcional)
Select	Muda visão

**4 Modos de jogo** WildTrax tem quatro modos de jogo: Speed, Stunt, Battle e Free. O modo Stunt é o mais divertido e dá nome à versão americana do cart. Nele você assume a pele de um dublê (stunt, em inglês) e enfrenta diversas situações delicadas. A Free Trax é, como o nome sugere, um treino. Você pode optar por qualquer uma das pistas do Expert ou do Novice, inclusive a fase de bônus. E só no treino você pode correr com a 2WD, uma moto envenenada. Não precisa nem dizer que vai pintar uma dica pra poder jogar com a moto nos outros modos. É, a Nintendo continua esperta...

### Cuidado com as rampas

Rolam altas rampas no jogo. Para cair com o bico do carro para baixo (como na foto), aperte ↑



Se você achar que vale a pena cair com o bico para cima, a solução é inverter e apertar



# Carros engraçados

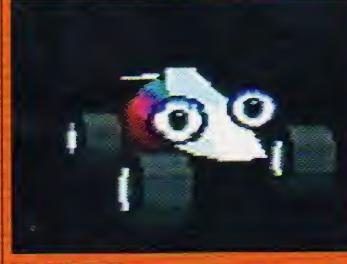
Os carros do cart são divertidos: os olhinhos sempre olham pra você quando o carro bate ou pega item. Confira o que esperar destas verdadeiras figuras



**2WD, A SURPRESA** A motinho 2WD é a maior sacação do jogo. Mistura um pouco de cada carro e é a mais divertida. Só falta descobrir como jogar com ela em qualquer modo



**COUPÉ** O típico médio que satisfaz. Sua velocidade final é 190, tornando-o o carro mais equilibrado



**F-TYPE** O nome deste veloz bólido é uma homenagem a F-Zero. Fraco e de aceleração lenta, tem a maior velocidade final: 220 por hora



**4WD** É uma caminhonete resistente e de aceleração rápida. Sua velocidade final é a menor de todas

## Entendendo a tela

O marcador azul (BOOST) é o turbo e o vermelho (DAMAGE) indica a sua energia. Pegue os itens azuis e vermelhos para aumentar turbo e energia, respectivamente.



Basta passar por cima deste polígono azul para aumentar o turbo



O mesmo vale para o item vermelho, o qual aumenta seu life (energia)

# Speed Trax

São 4 pistas e uma fase de bônus em cada nível de dificuldade (Expert e Novice). As pistas precisam ser feitas na ordem e a fase de bônus só aparece depois que você vence as duas primeiras provas. Vencendo as outras duas, bingo: é campeão!!!



King's Forest é a primeira etapa no Expert. Vença esta prova e a seguinte...

...dê uma de ás do volante na fase bônus a bordo deste caminhão desengonçado...



...fique em primeiro na Night Cruise (quarta e última prova)...

...e comemore o título. Parabéns campeão



★ Você começa com dois carros e nenhum. Continue. Se cruzar a linha final em quarto, adeus vida. Não v. derrapar!!!

★ Fique ligado para cruzar o Check Point antes de o tempo acabar

★ A fase de bônus não tem a visão dentro do carro. Manobra uma perspectiva aérea. Se você completa a volta, ganha uma vida extra. Caso contrário, apenas mais tempo



# Stunt Trax

Arrisque-se por caminhos tortuosos e mostre que você é um ótimo dublê. Pegue as estrelas no caminho para ganhar muitos pontos.

Os desafios do modo Stunt Trax começam aqui, na largada. Até parece cavalo saindo da cocheira



Na Ice Dance, o maior obstáculo é a própria pista. Escorrega pacas!

A Blue Lake é mais astral. Em compensação, um pouco mais difícil também



Rock Field é uma pista árida, tipo interior do Texas. Cuidado com as rampas

Up'N Down não é aquela danceteria de São Paulo. Apenas um sobe-desce bem chatinho



# Battle Trax

Este é o modo para dois jogadores. A tela fica dividida e... cada um por si. Você ganha se chegar na frente ou se seu adversário se estourar. Você pode competir em quatro pistas diferentes: Marine Pipe, Port Arena, Cotton Farm e Toxic Desert.



Um olho em cada tela. Faça qualquer negócio para chegar em primeiro. Se jogar com a 4WD, que tal tentar estourar o carro do adversário?

# Free Trax

É hora do treino pessoal! Corra na pista que quiser com o carro que bem entender. Vale tudo inclusive dar rolê com a supermoto 2WD. A única diferença destas pistas para as corridas de verdade é a ausência de obstáculos. Portanto, o lance é se familiarizar com os traçados, OK?



A amarelinha 2WD em ação no arrasador túnel debaixo d'água. É a melhor parte do jogo inteiro!!!

Aqui você pode treinar até a fase de bônus. Fique esperto nas pegadinhas



Fique esperto!



Stunt Race FX é o nome de WildTrax nos States!





# SPECTRE

## SPECTRE Cybersoft

Estratégia-1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

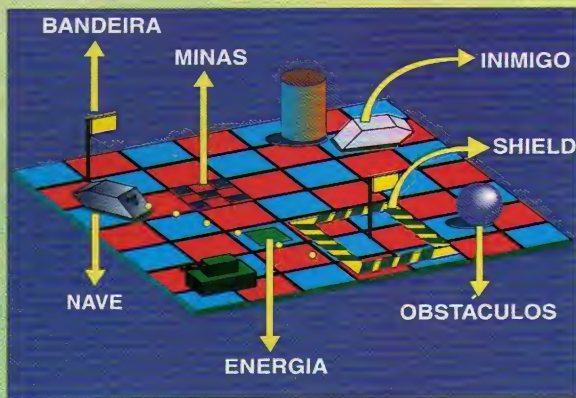
O game ficou devendo pela falta de passwords ou Modo Save. Sempre que morre você tem que começar do zero

## COMANDOS

A	Canhão
B	Granada
X	Hyperspace
Y	Pulo

★ Use o comando Hyperspace para sair do sufoco. O tanque muda de lugar, mas há um gasto de energia

★ Comece uma nova fase eliminando os inimigos. Quando tudo estiver mais tranquilo, faça um reconhecimento da área para localizar warp zones, quadras verdes e bandeiras



## BATALHA VIRTUAL

O cart da Cybersoft traz batalhas num mundo virtual. Comandando Spectre, um moderno tanque de guerra, seu objetivo em cada fase é capturar bandeirinhas que estão espalhadas por este estranho mundo. Para passar de nível, basta resgatar quatro bandeirinhas. Logicamente a tarefa não é tão fácil. As fases estão cheias de tanques inimigos, e, como se não bastasse, existem minas (cruzes vermelhas) que explodem ao serem tocadas.



Use o radar para localizar bandeirinhas (pontos amarelos) e inimigos (vermelhos)



Tem warp zone no pedaço! Ao passar sobre um número, você vai para a fase correspondente

Antiga mania dos usuários de Macintosh, Spectre pode ser definido como um paintball eletrônico. Claro que não dá pra esperar o mesmo nível gráfico e sonoro de um computador de 32 bits nesta versão para o Super NES. Mas isso não compromete o grau de diversão do game, que pode viciar os que curtem um bom pega-pega.

## TIPOS DE TANQUES

Escolha entre um dos três tanques prontos ou monte o seu você mesmo.



Os tanques têm três características principais: blindagem, velocidade e munição

<b>BALANCE</b>	Bastante equilibrado, mas com pouca velocidade. Eficiente em Arena e Base Raid do modo de 2 jogadores.
<b>STRONG</b>	Muito forte. Para ser perfeito precisaria ter mais munição e ser mais rápido.
<b>SPEEDY</b>	Rapidíssimo, mas com pouca blindagem e munição. Detona em Flag Rally do modo de 2 jogadores.
<b>CUSTOM</b>	Tanque configurável. Você tem 15 pontos para distribuir entre velocidade e blindagem (no máximo 9 cada) e munição (no máximo 5)

## OPÇÕES PARA JOGADORES 2

ARENA	ALLIED ATTACK	BASE RAID	FLAG RALLY
Vale tudo. O jogador deve marcar 1000 pontos antes do seu oponente. Destrua tudo o que for possível. Se perder uma vida, 200 pontos são subtraídos do placar. Com 500 pontos você ganha uma vida extra.	Os dois jogadores se unem com o objetivo de capturar as bandeirinhas protegidas por tanques robôs. As vidas são compartilhadas e 500 pontos dão uma vida extra. O lance é preparar tocaias.	Opção que requer estratégias de ataque e defesa. Cada jogador tem um tanque. O nº 1 é verde e o nº 2 é amarelo. O objetivo é capturar a bandeirinha do oponente. O esquema de pontuação é igual ao de Arena.	Cada jogador deve capturar 10 bandeirinhas, alcançando 1000 pontos. Quem perder uma vida tem o placar zerado.





## THE PIRATES OF DARK WATER Sunsoft

Ação-1 ou 2 jogadores  
8 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O jogo tem pouca variedade de inimigos, a música não combina com a ação e o desafio é bem fácil

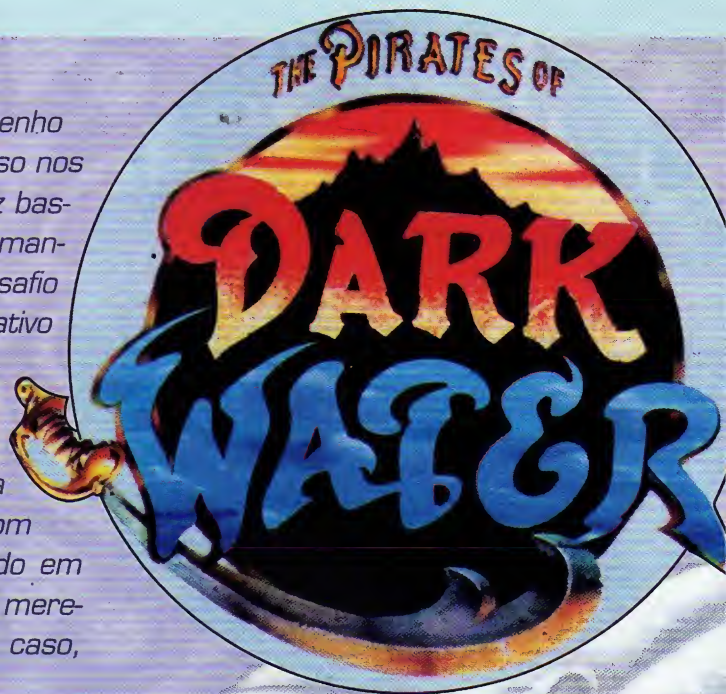
### COMANDOS

A	Magia
B	Pulo
X	Espadada forte
Y	Soco
L ou R	Defesa
Apertando Y	Seqüência de socos com espadada no final
→ → + Y	Corre e ataca
→ → + B e depois Y + Direcional	Cotovelada no ar
B e depois Y	Chute no ar
B + Direcional + Y	Voadora com joelhada
Apertando Y + Direcional	Joelhada
Direcional + X	Joga o inimigo

### SEGURANDO O INIMIGO:

Apertando Y + Direcional	Joelhada
Direcional + X	Joga o inimigo

**P**irates of Dark Water é um desenho animado que faz grande sucesso nos States. A versão em videogame traz bastante pancadaria, bem ao gosto dos amantes do gênero. O problema é que o desafio é muito baba e chega a ser cansativo combater sempre os mesmos inimigos. Nunca mudam! Os gráficos também não ajudam: são burocráticos e só começam a melhorar no final. Pra piorar, a trilha sonora é fraca, com temas chatos e repetitivos. Trocando em miúdos, os piratas da Hanna-Barbera mereciam uma estréia melhor. Em todo caso, experimente. Quem sabe você curte.



Procure atrás destas colunas pois elas costumam esconder itens de comida e vidas extras

Não tente pegar a melancia. Espere os pássaros chacoalharem a gaiola e ela cairá sozinha



## PIRATAS ESPACIAIS

Você tem que destruir Bloth, um pirata alienígena, e sua terrível tripulação. Estes vêm espalhando terror e destruição no antes pacato planeta Mer. Sua missão é resgatar sete tesouros de Rule. Se conseguir, pode controlar a mortal Dark Water e assim expulsar Bloth e seu bando. Se o pirata pegar os

tesouros, o desespero tomará conta do planeta. Você controla Ren, Ioz ou Tula e se preferir pode chamar um amigo. A dinâmica do jogo é muito simples. São oito fases com um chefe cada. Além de detonar os inimigos, destrua também as estátuas, que guardam itens para repor a sua energia



Quando estiver ao lado de um precipício, aproveite para jogar os inimigos nele. Desta forma, você não perde tempo nem gasta energia



Os irmãos uga-uga são os chefes da quarta fase. Fique no canto e detone a espada quando eles vierem para cima



Os bifés completam a sua energia inteira. As frutas só repõem a metade. Procure-as nas estátuas e nos barris de madeira

### PERSONAGENS



### REN

Equilibrado em força e agilidade. Luta com os punhos e com uma espada quebrada, que herdou de seu pai, o rei Primus



### IOZ

Detona tudo e tem força descomunal. O único problema é a sua falta de velocidade e agilidade. Mesmo assim, é uma boa opção



### TULA

A gata do jogo. É ágil e rápida. Usa os punhos e um punhal. Seu único defeito é ser fraca





## MY PAINT Saddleback

Educativo-1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

My Paint gera gráficos com traçados bem definidos e nítidos. Mas o cenário do alfabeto poderia ter opções de línguas. É uma pena

### COMANDOS

- A Escolher instrumentos
- B Acelerar o cursor
- C Engrossar ou afinar o traço dos itens

★ Ouça todos os sons dos desenhos com movimento e dê boas risadas. Mas não se esqueça de deixar as luzes do painel principal no verde

★ Clique Blank Page para ter uma tela limpa à sua disposição

★ My Paint aceita mouse e joystick com 6 botões

## TUDO QUE VOCÊ PRECISA

Acima, abaixo e à direita de sua tela de desenho você encontra tudo o que vai precisar para fazer aquela obra de arte. Vários tipos de traço, borracha, as cores (clique as setinhas para ver as variações) e os cenários. Ah! Não deixe de fuçar as variações de cor, textura e letras clicando os ícones do canto inferior à direita.



Mesmo que você só saiba desenhar casinhas... dá pra brincar um pouco



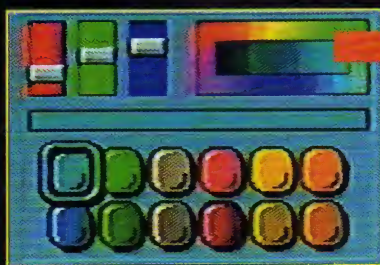
**A** até agora você não deixou seu irmão menor pôr as mãos no seu Sega CD? Não fique chateado mas a Saddleback criou um game próprio para os pequenos. Aliás, você também vai curtir um bocado usando seu lado mais criativo. Lembra de Mario Paint e Fun'n' Games? O lance é o mesmo. Telas em branco pra você esbanjar talento e dar uma de pintor famoso com recursos de traçado e cores. O tema não é novidade, mas o CD veio dar aquele brilho nos recursos das telas.

## SAQUE A TELA

A tela de Controle de Painéis explica tudo. Dê uma boa olhada e fique ligado nas explicações que damos, OK?



Acima, à direita, você escolhe entre doze cenários. Cada um deles têm duas opções: uma com desenhos prontos, sendo que os coloridos têm movimentos e outra com vários quadros pra você escolher e mandar ver na tinta. Ainda nesta tela, abaixo e à direita, está o controle das cores. Ele mostra as cores básicas e você pode bolar várias tonalidades movimentando as barras das três cores principais.



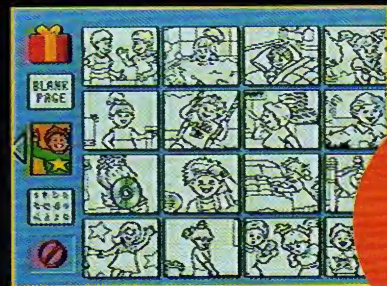
É fácil. Primeiro escolhe uma cor e depois vá mudando a intensidade. Observe a variação na barra horizontal

Este é o controle do som. Os desenhos com animação podem emitir sons. Deixe as luzes deste pequeno painel no verde



## LEGAL E EDUCATIVO

Além de brincar com sua imaginação, My Paint também educa. Escolhendo os desenhos do alfabeto, a garotada aprende as iniciais das palavras...em inglês, é claro. Já no cenário Star Kids o lance é aprender a escovar os dentes, guardar os brinquedos, fazer a lição e outros exemplos positivos.



Os Stars Kids dão bons exemplos pra galerinha

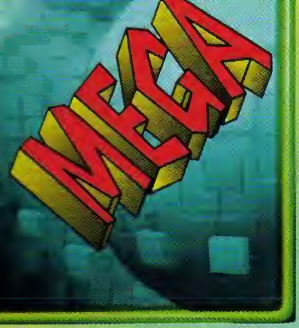
## MISTURANDO OS CENÁRIOS

Você pode montar uma bela imagem usando os desenhos com movimentos de mais de um cenário. Mas são no máximo quatro elementos que se movem. Se você colocar cinco, ouvirá um som estranho e terá que apagar um, usando o botão A

Cena jurássica. Para ouvir os sons dos dinos e dos vulcões, clique a mão com o microfone







# SYLVESTER & TWEETY



Agora você vai poder ter o gostinho de ver FINALMENTE o Frajola agarrar o Piu-Piu e fazer a ave pena ou melhor, depena

## SYLVESTER & TWEETY IN CASEY CAPERST/ Tecmagik

Ação - 1 jogador

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

O game é leve e divertido. Vale umas boas horas de descontração

### COMANDOS

A	Usar a lupa para ver o Piu-Piu
B	Arranhar, usar item
C	Pular
Pause	Ver itens

### ITENS DE MONTE

SAQUE ALGUNS:

- Luvas de boxe: para lutar com adversários
- Pula-pula: para alcançar lugares altos
- Guarda-chuva: para cair de lugares altos
- Peixe: para distrair o gato rival de Frajola
- Osso: para distrair o cachorro

- ★ Frajola dá uma corridinha com dois toques no Direcional
- ★ Nada de sete vidas. Você começa com nove

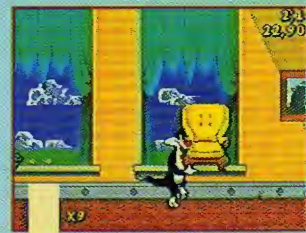
O desenho animado não tem idade e atravessa o tempo. Felizmente! É assim que a moçada mais nova pode curtir os desenhos antigos da Warner Bros. Melhor ainda é poder ver personagens muito legais no seu videogame. Sylvester & Tweety (Frajola e Piu-Piu) é um lançamento da Tec Toy com assinatura da Tecmagik, que conseguiu fazer um game com todo o pique do desenho animado. Os personagens estão bem reproduzidos e você vai dar boas risadas ao ver Frajola andando de pontinha de "pé" só pra não levar uma vassourada da Vovó.

### Diabinhos Domésticos

A história você já conhece. Na simpática casa da Vovó moram, nada sossegadamente, Frajola, Piu-Piu e o Cachorrão. A Vovó está sempre com sua vassoura pronta para salvar quem estiver em apuros. Mas na maioria das vezes é o Frajola quem leva a pior. Esta é sua chance de ajudar o Frajola. É claro, não sem antes levar muitos tombos, choques e mordidas.

### Fácil, Fácil

Não espere chefes e fases escabrosas. O game é bem simples e agrada mais pelo bom humor do que pelo desafio. O lance é dar rolês pelas fases e subir até onde está o pássaro. Ah, o sobrinho do Frajola dá uma força indicando a direção a seguir ou onde está o bichinho.



Grande sacada! Frajola escala objetos para agarrar o Piu-Piu



A primeira fase é na sala. Use os móveis e caixas para poder subir nas plataformas

Para desligar o ventilador, use o pula-pula para alcançar a chave



### Quintal da Vovó

Segunda fase. Encare o Cachorrão antes de chegar a Piu-Piu. Empilhe as caixas de madeira, suba no poste, derrube dois barris e desça.

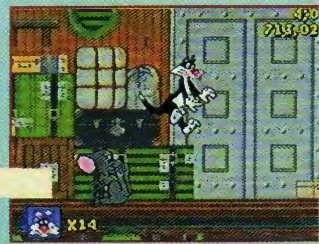
Coloque os barris em cima das caixas para Frajola alcançar Piu-Piu nos fios de eletricidade



### Passeio de Trem

Um outro personagem conhecido vai pintar: é o simpático Canguru. Cuidado com as portas abertas. Elas levam Frajola ao início da fase.

Depois de pegar itens, subir e descer, quem ajuda Frajola a pegar o pássaro é o Canguru com um chute



### De Noite no Beco

Em todas as fases você dá de cara com Piu-Piu várias vezes, mas só vai poder botar suas garras nele no final da fase.

Piu-Piu está lá em cima. Sem essa de "eu acho que vi um gatinho"





# MEGA

## LOTUS II Electronic Arts

Corrida-1 ou 2 jogadores  
8 Mega

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

Som e gráficos são piores que os da primeira versão. Em compensação, pode-se criar pistas e o controle do carro é sensível

### COMANDOS

- |   |                   |
|---|-------------------|
| A | Brecar            |
| B | Acelerar          |
| ↑ | Aumentar a marcha |
| ↓ | Diminuir a marcha |

★ O Esprit Turbo SE é o carro mais rápido e o mais beberrão. Fique ligado no consumo

★ Dá para escolher câmbio automático ou manual com 5 marchas



A Lotus tem um passado glorioso na Fórmula 1. Jim Clark, Emerson Fittipaldi e Mario Andretti, entre outros, foram campeões pela escuderia inglesa. Paralelamente às corridas, a Lotus produzia carros esporte muito elogiados pelo seu design e potência. Depois da morte de seu genial criador, Colin Chapman, a equipe entrou em decadência nas corridas mas continuou fabricando sonhos para os amantes da velocidade. A Electronic Arts se utilizou de toda a tradição e carisma da marca e lançou a segunda versão de Lotus. Confira o resultado.

### ESPRIT TURBO SE

Veloc. Máxima - 262,32km/h  
Aceleração de 0-100 - 4,7seg  
Potência - 364cv  
Torque - 361LB FT



### M200

Veloc. Máxima - 238,18km/h  
Aceleração de 0-100 - 5,7seg  
Potência - 268cv  
Torque - 259LBFT



### ELAN SE

Veloc. Máxima - 220,48km/h  
Aceleração de 0-100 - 6,7seg  
Potência - 165cv  
Torque - 148LB FT



## CRIANDO PISTAS

A grande novidade desta segunda versão é que você pode criar a sua própria pista. Basta acessar a opção R.E.C.S e divertir-se escolhendo tipo de piso, curvas, cenário e outros detalhes. Há também várias opções de pistas prontas com cenários variados. O game peca na qualidade gráfica e sonora. Quando não há música o ronco do motor soa falso, parece uma enceradeira à pilha. Em todo caso, abaixe o volume.



Agora não tem choro! Se não gostar das pistas, crie a sua própria. Dê um look neste incrível leque de opções. Chocante!

## MODOS DE JOGO

Nos dois modos de jogo existe a opção para dois jogadores. No Timed há um limite de tempo para completar as provas. Já o Championship é o típico sistema de pontos acumulados nas provas. Para continuar disputando é necessário classificar-se entre os 10 primeiros. Conforme o jogo avança as pistas vão ficando mais difíceis.



Antes de cada corrida pinta uma tela avisando a quilometragem a ser percorrida, número de volta, etc

Na opção de dois jogadores, ambos sempre correm com o mesmo carro. Caso contrário seria co-ardaria



O marcador da direita indica a quantidade de combustível. Quando aparecer a mensagem PIT, é só parar e o reabastecimento é automático





Saque o cartucho com entrada para os joysticks. Tomara que outras softs adotem este sistema



# PETE SAMPRAS TENNIS

## Codemasters

Esporte-1 a 4 jogadores

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

A visão do fundo da quadra, com o jogador menor, dificulta um pouco a jogabilidade

**P**ete Sampras é um dos jovens destaques do tênis mundial. Sua eficiência e regularidade o levaram ao topo do ranking de pontos e prêmios. Todo este sucesso motivou a Codemasters a lançar este game que chega com uma novidade sensacional: o cart vem com duas entradas. Desta forma, quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo sem ter que recorrer ao adaptador para quatro joysticks. Maravilha! Parabéns a Codemaster por mais uma inovação, afinal não se pode esquecer que eles criaram o Game Genie.



As diversas quadras do game têm pisos de saibro, grama e sintético. Treine bastante em todos

### COMANDOS

- A Saque
- B Rebatida normal
- A + ↑ Bola alta
- C + Mergulho para pegar bolas difíceis
- Direcional

### CHALLENGE

São partidas simples. Aceita de 1 até 4 jogadores e o jogo dura 1, 3 ou 5 sets. Você pode jogar contra o computador ou contra um amigo. Se preferir, pode fazer uma dupla com seu camarada contra uma formada pelo computador ou outros dois jogadores. A última opção é a de duplas mistas de jogador e computador.



O modo Challenge é o que oferece o maior número de opções, inclusive jogos de duplas. Aproveite!

### TOURNAMENT

É um torneio de eliminatórias simples: quem perde fica de fora. Podem jogar até oito pessoas e as partidas duram 1 set. Como no modo Challenge, dá para escolher a quadra. Você tem 33 quadras espalhadas pelo mundo inteiro e dependendo da escolhida, o piso pode ser de grama, saibro ou sintético.



Em Tournament rolam torneios rápidos e esta é a tela do cronograma

### WORLD TOUR

É o Campeonato Mundial que você disputa sozinho contra o computador. As partidas duram 1 set e **you não escolhe adversário nem quadra**. Para ser campeão, deve ganhar em todas as 33 sedes. Se perder não muda de quadra. Para facilitar as coisas, o game fornece passwords.



World Tour é dureza. Você vai encarar vários adversários e a dificuldade é crescente. Treine bastante antes da disputa

O cart tem gráficos legais e durante as partidas rola uma voz digitalizada que parece real. Você tem 30 jogadores para escolher, inclusive Sampras, e três modos de disputa: Challenge, Tournament e World Tour





# MODOS DE JOGO

Para treinar suas habilidades e fazer jogadas mais cabulosas, tente o Challenge Game. São dezesseis países que você enfrenta sem ordem definida, mas com dificuldade cada vez maior. No Exhibition, você joga sozinho contra o computador ou contra um amigo. Mas o quente mesmo é o World Championship, o Mundial. Escolha sua seleção e o resto você sabe como fazer.

## WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II

Sega Sports

Esporte - 1 a 4 jogadores

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

O cart pode não ter grandes novidades, mas a jogabilidade é perfeita, coisa rara

### COMANDOS

O joystick é configurável. Essa é nossa sugestão

A	Passar
B	Chute fraco
C	Chute forte
Botão + ↑	Dá carrinho

★ As partidas são de 3 a 30 minutos com dificuldade Normal, Easy ou Hard

★ Os melhores times são os vencedores de cada Copa

★ A torcida não fica de fora. Se ligue na vibração da galera



Se você quiser desencanar do Brasil, há muitas opções. Só pra variar

Prepare sua equipe escolhendo a melhor estratégia. Uma sugestão? 5-3-2



**P**egando o rabicho final da Copa 94 começam a pintar por aqui os cartuchos de um novo jogo de futebol da Sega Sports. World Championship Soccer II é muito legal apesar de a estrutura ser velha conhecida. Dá pra armar jogadas, você tem uma visão do campo bem próxima e o movimento dos jogadores é bem real. Além disso, a variação do grau de dificuldade dá uma dinâmica ao jogo. A novidade fica por conta da opção para jogar

# WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II

## DIVISÃO DOS GRUPOS

Jogando os Mundiais, você pode encarar as partidas nos grupos que rolaram naquelas três Copas. Ou alterar e remontar os grupos, do jeito que quiser. Mas só rolam na tela os jogos da sua seleção. Depois de recriar os grupos, o computador mostra o mapa, indicando local das outras partidas e os resultados.



Escolha Designer e forme os grupos, ou se preferir, opte por Random e o computador é quem faz o serviço

Para todos os efeitos, estes times já se enfrentaram antes



## BRASIL X ARGENTINA

Um clássico. Use toda a habilidade de sua equipe para encher a sacola portenha.



Uma jogada bem armada e o resultado é gol



Bem, nem tudo é perfeito. Que mancada do nosso goleirão

Uau! Que demais! gol contra só pra gente tirar uma dos caras



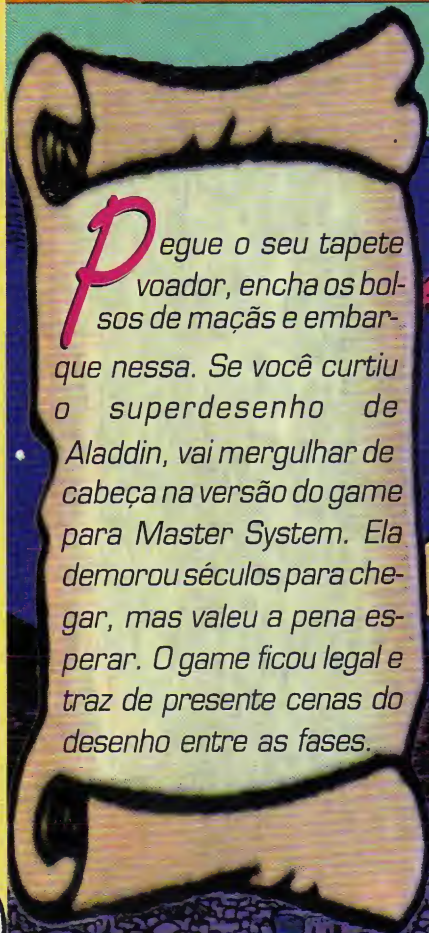
## ALADDIN Sega

Ação - 1 jogador

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

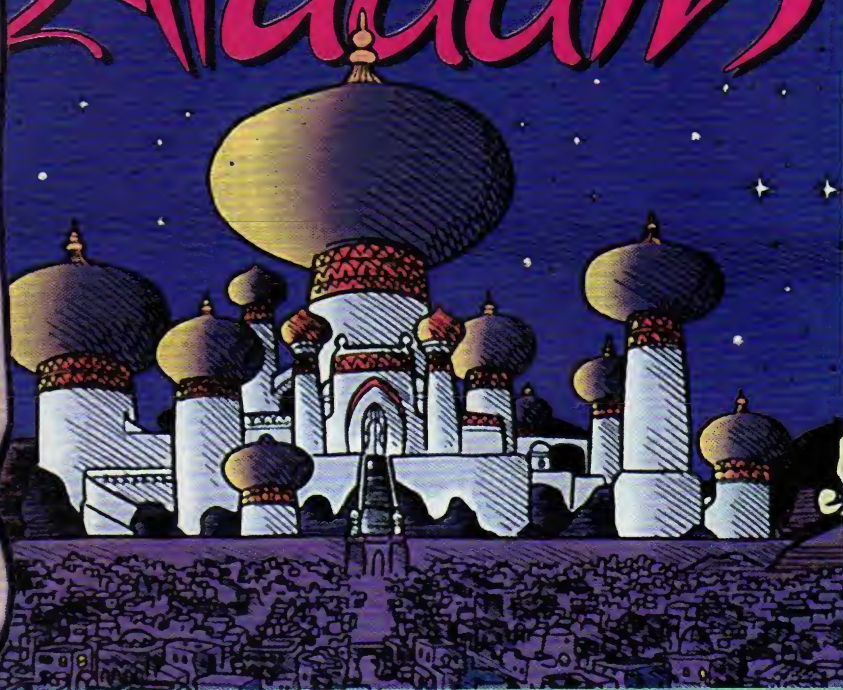
O jogo é ótimo, traz a trilha sonora original e é muito fiel à história do filme

No começo, o negócio é sair descabelado, pulando os barris de madeira. Cuidado para não cair no buraco



Pegue o seu tapete voador, encha os bolsos de maçãs e embarque nessa. Se você curtiu o superdesenho de Aladdin, vai mergulhar de cabeça na versão do game para Master System. Ela demorou séculos para chegar, mas valeu a pena esperar. O game ficou legal e traz de presente cenas do desenho entre as fases.

# Aladdin



### Fiel ao Filme

A Sega se esforçou e conseguiu um bom resultado para o console de 8 bits. Os gráficos ficaram bem legais, a trilha sonora é a mesma do filme e a jogabilidade surpreende.

Quem gosta demais do desenho, vai curtir as cenas entre as fases. Quem gosta de ação, pode perder a paciência com as interrupções. Mas o resultado final ficou mais fiel ao cinema do que a versão para Mega. Com uma única ressalva: a versão do 16 bits é muito mais divertida, já que no Master não rolam as fases de bônus com o Gênio. Pena!



No mercado começa a história de amor de Aladdin e Jasmine. Que belo par!

### COMANDOS

- 1 Atirar pedra/ dar espadada
- 2 Pular
- → Correr

## Paixões e Intrigas

Vamos recordar a aventura: Aladdin, o ladrão bonzinho, se apaixonou por Jasmine, a filha do sultão. A princesa fugiu do palácio para não se casar à força, com o maligno Vizir Jaffar.





Para passar por esta passagem estreita, corra e aperte o botão 1



Os espinhos são a maior roubada. Aperte ↓ + 2. Assim você anda abaixado e os espinhos somem



Na caverna não pegue nenhum tesouro senão é um abraço. Pegue apenas a lâmpada



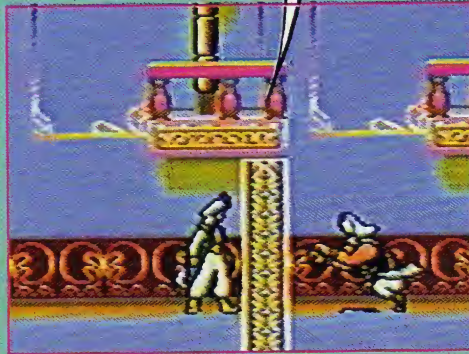
## Fases Curtas

Aladdin tem várias fases curtas e você não vai sentir dificuldade em achar o caminho certo. Basta fuçar as telas e não se esquecer de pegar os itens de comida, como frutas e pães. Eles servem para repor a sua energia. Use as pedras que estão pelo caminho como armas e às vezes para abrir passagens.



Para isto, jogue-as nas bocas de bichos que ficam penduradas em algumas paredes. Também pegue as chaves pois elas sempre abrem portas que você precisa passar. Se tiver dificuldades, não esqueça pois Aladdin tem Continues infinitos.

Espera o guarda vir até perto de você. Quando ele pisar no dispositivo, a porta se abrirá



Passa por baixo da espada e acerte Jaffar. Quando ele se tornar cobra, bata até que o bicho saia da tela



Jaffar tenta enganar Aladdin, levando-o a roubar a lâmpada mágica



Mas a lâmpada é a salvação do rapaz: ela pode transformá-lo num príncipe e garantir o final feliz, ao lado da princesa - é claro! Mas até lá, o rapaz vai suar bastante

GARANTIA TOTAL



**A REVENDA FERA EM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.**

## PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira CARTUCHOS NOVOS E USADOS TUDO PARA SUA LOCALIDADE

## LIGUE

para nós ou venha nos visitar. Remetemos para todo o Brasil. Aceitamos permuta, facilitamos o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBADO das 09:00 hs às 19:00h Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Santana

**SANTANA - FONE: (011) 9599-1111**



## PROGAME TATUAPÉ

**A MAIS COMPLETA LOCADORA DA ZONA LESTE**

As últimas novidades de CD, Neo Geo, Jaguar e Saturn. E o maior acervo de cartuchos de Mega e Super NES

Rua Serra do Japi, 859 - Tel.: (011) 9599-1111 - Tatuapé - São Paulo - SP





EDITORA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

# ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

## REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti  
 Editor: Paulo Montoia  
 Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
 Editor Assistente: Roberto Guimarães  
 Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho  
 Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira  
 Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas  
 Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu  
 Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara  
 Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. Ilustração de Capa - Sérgio Carreras. Tradutor - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

## PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos  
 Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos  
 Gerente: Luis Carlos Stein  
 Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade  
 Marketing Publicitário: Denise Terranova  
 Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

## COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
 Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias  
 Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
 Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão  
 Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
 Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa  
 Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Acção Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 62, julho de 1994. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

**ANER** IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

## A PRÓXIMA EDIÇÃO DE AÇÃO GAMES VAI ESTAR



# ANIMA TONELADAS DE PREVIEWS

Imagine o montão de novos jogos que vamos mostrar na cobertura da **GES - Consumer Electronics Show**, realizada em **Chicago**, de 23 a 25 de junho

## SHOTS

**Sega e Nintendo** estão em verdadeiro pé de guerra nos **Estados Unidos**. Vamos mostrar as novidades para o **Saturno**, projeto **Reality** e muito mais

**E VOCÊ AINDA NÃO VIU NADA:**

# SUPER STREET FIGHTER 2

Até o fechamento desta edição já tínhamos a versão para **Mega Drive** aqui na redação e estávamos esperando a de **Super NES**. Quando você estiver lendo esta chamada, uma matéria arrasadora já estará pronta!!!

## ISSO SEM FALAR

Nas quatro páginas cheias de **Dicas**, nos **Jogos Debulhados**, nas utilidades e inutilidades do **X Salada...**

**E FIQUE LIGADO NO PRÓXIMA  
GAME CHARADA: ELA VAI DAR  
TÊNIS, CAMISETA E SACOLA  
DHARMA, CARTUCHOS, BONÉS...**



EDITORA  
AZUL

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

### Entretenimento

**CONTIGO:** Gente, Atualidades e TV  
**BIZZ:** Rock  
**SET:** Cinema e Vídeo  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

### Esportivas

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

### Femininas

**BOA FORMA:** Fitness, Beleza e Saúde  
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente  
**UAU:** Ídolos da juventude  
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

### Interesse Geral

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem, Natureza e Ecologia  
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

### Guias e Anuários

**VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL**  
**1500 VÍDEOS**

### Especiais

**FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO**

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534

**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519





# Trax™

TRAX IMP. EXP. LTDA.  
 VENDAS ATACADO E VAREJO  
 RUA DOMINGOS DE MORAIS, 1321 VILA MARIANA  
 SP - CEP 04009-003  
 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRO)  
 TELS: (011) 573.4791/573.3328 - FAX 884.8920





# MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA\* para MEGA DRIVE\* I, II, III e GENESIS\*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM\*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

**DYNACOM**  
A Dynacom é fera.